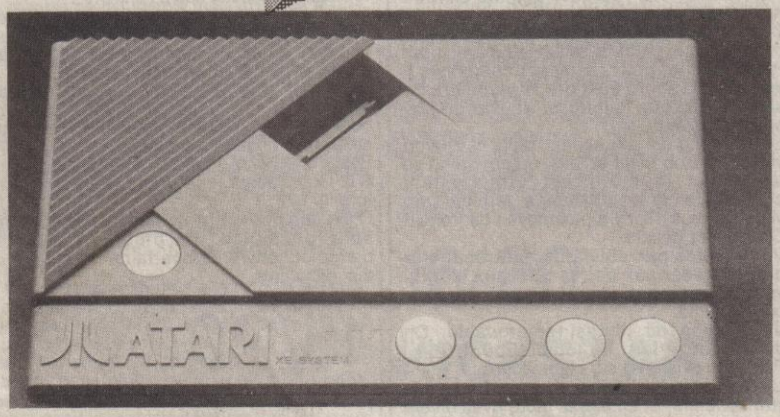
STANDARD
ATARI
400 / 800 / 1200
600XL / 800XL
65XE / 130XE

POKEY

Numéro 4
SEPTEMBRE 1987



UN NOUVEL ATARI EN SEPTEMBRE ?

De rumeurs en rumeurs et au fil des présentations dans les Salons spécialisés, il apparait de plus en plus probable qu'Atari va lancer sur le marché français une nouvelle machine sous un nom déjà connu: le 65 XE. Il s'agit d'un hybride d'ordinateur et de console de jeu, répondant aux offensives de SEGA et NINTENDO.
Dans sa version de base, le 65 XE n'est qu'une console de jeu qui accepte les cartouches de la ligne XL / XE. Là se pose un premier problème. On conait la difficulté actuelle de se procurer des cartouches pour les Atari. Le succès de cette machine, qui viendrait de manière forte opportune, accroitre la parc de XE en France, est lié au nombre de cartouches qui seront disponibles au lancement et en particulier au nombre de nouveaux titres.

(suite page 23)

CONNECTEZ UNE IMPRIMANTE SUR VOTRE ATARI

De nombreux problèmes se lient à la connection de périphériques sur les Atari XL/XE. Un des plus agaçant est celui de la liaison à une imprimante.
D'agaçant, ce problème est devenu épineux avec la disparition progressive des imprimantes de marque Atari. Il faut en effet savoir que la série XL / XE ne dispose d'origine d'aucune interface standard. Ni la RS 232, ni la parrallèle Centronics. Les imprimantes ATARI sont équipées d'une interface spécifique qui leur permet de se connecter à l'unité centrale. Double corollaire, on ne peut normalement pas utiliser une imprimante classique, ni se servir d'une imprimante 1020, 1027 ou 1029 sur un autre ordinateur qu'un Atari 8 bits.
Pour pouvoir se servir d'une imprimante Epson, Citizen, Star et toutes les autres compatibles Epson, il va donc falloir munir l'Atari d'une interface spéciale qui lui permet de faire comprendre à l'imprimante les signaux qu'il lui envoit. Bien que difficile à trouver, il existe de nombreuses interfaces

(suite page 23)

WARGAME CONSTRUCTION SET

Les nouveautés de qualité sur la ligne Atari sont moins rares qu'une distribution anémique en France pourrait le faire croire. C'est ainsi qu'un jeu, on peut même parler d'un concept de jeu nouveau, vient s'ajouter à la bibliothèque de logciels proposée aux amateurs de stratégie et de reflexion.
Wargame Constyruction Set propose en effet au joueur de dessiner des champs de bataille fictifs ou appartenant à l'histoire et d'y recréer les conditions d'un affrontement. On avait déjà noté dans certains wargames la possibilité de créer de nouveaux terrains de

(suite page 23)

SOMMAIRE

Un nouvel Atari ?
Connecter une imprimante
Wargame Construction Set
8 pages de listings
Turbo Basic XL
10 nouveaux jeux:
James Bond
Arkanoid
Comment ça marche
Basic / Assembleur
Et les rubriques habituelles:
banc d'essais
Petites annonces,

PARTYWARE

EDITEUR: (Hitch expression)

C'est un programme exclusivement réservé aux invitations pour party (prononcez PAAAAAARTY). Si vous en avez marre de toujours inviter tout le monde par téléphone, que vous voulez que ca fasse plus sérieux, que celà change de d'habitude, utilisez le !
Le menu se compose de 6 possibilités.
1/ La liste des invités avec nom, adresse, téléphone.
2/ L'impression de cette liste.
3/ Le style de la carte (Roman, Script, Old English), sa grandeur, le choix du graphique, le nombre d'exemplaires.
4/ La création graphique et l'impression de chaque carte.
5/ L'impression de tout ce qui a été sélectionné.
6/ La sauvegarde sur disque.

Sont déjà sur disque tous les graphiques tel le nouvel an juif, la St Valentin, le jour des morts (Halloween), etc...
La présentation de ce logiciel est simplifiée par des menus et la sélection se fait par une flèche que l'on positionne devant le menu désiré.
D'un emploi très simple, tout se gère au clavier avec seulement deux flèches. On ne peut s'empecher de comparer ce programme à Print Shop, à cause de leurs buts identiques, mais Partyware se consacre uniquement comme son nom l'indique aux invitations pour Party et est forcément plus performant dans ce domaine.
On peut regretter quand meme le faible nombre des graphiques disponibles. Les programmeurs n'ont pas eu l'idée de les rendre compatibles avec ceux de Print Shop, dommage...
C'est un logiciel duquel vous viendrez vite à bout, il n'aura plus de secrets pour vous.

14/20

SPEEDKING

EDITEUR: MASTERTRONIC

Ce logiciel, annocé il y a longtemps déjà, vient de voir le jour.
Puisqu'il a mis longtemps à naitre nous étions déjà persuadés que les fées qui s'étaient penchées sur son berceau avaient fait du bon travail. Eh bien NON !!
Dans un premier temps vous devez choisir un circuit parmi les 10 proposés. Celà va du grand prix de San marin, Silverstone au Paul Ricard.
La route est délimitée par des bandes violettes ou blanches qui se succèdent; vous apercevez les collines au fond et peut-etre la ville. Quand à notre personnage, il n'est meme pas mal fait, il est inexistant. De la moto, on ne voit que la roue arrière (c'est normal pour un logiciel en 3D) mais elle parait statique bien qu'un carré orange essaye vraiment de donner l'impression qu'elle bouge.
Grace à votre grosse cylindrée, vous pouvez facilement atteindre les 250.
Vous devz vous dire qu'à cette vitesse vous pouvez facilement sortir de la route; pas de problème, l'herbe est faite pour ca et en plus la vitesse reste la meme !
Tout se passe au joystick, le bouton fait accélerer et le manche vers le bas passe les vitesses.
La seule chose agréable est le bruitage, très bien fait, et si le graphisme était correct on s'y croirait. Ce programme fait bien sur penser à Pole Position mais est loin d'en avoir les qualités.

7/20

RED MAX

EDITEUR: MASTERTRONIC

Vous, Max le rouge, devez récuperer des objets dans une base loin du système solaire. Vous êtes sur une moto de l'espace. Vous aurez du mal à voir ce qu'elle donne car l'action se déroule comme si vous regardiez d'un hélicoptère.
Ce n'est pas un jeu d'action à proprement parler car se greffe aussi un jeu d'aventure. Par exemple, pour ramasser des mines il vous faut d'abord éteindre le périmètre de sécurité. Il vous faut aussi trouver du fuel pour continuer.
Le scrolling est excellent, mais le champ visuel est trop petit et dès qu'on prend de la vitesse la moto est difficilement controlable car les obstacles arrivent trop vite. De plus, il n'y a pas moyen de freiner. C'est assez génant...
Vous n'êtes pas obligé de tout récuperer pour accéder aux autres tableaux mais si vous ne savez pas comment faire, regardez bien la démo.
L'animation du jeu est remarquable. On dirait tout à fait un logiciel pour C64 ! Peut-être existe-t-il sur commodore.
L'écran de jeu est divisé en deux. En haut la vue aérienne, et en bas la moto avec divers cadrans pour la vitesse, le fuel, etc...
Le bruitage est tout à fait correct.
Ce programme n'apporte pas grand chose de nouveau mais est tellement bien fait graphiquement qu'il en motivera plus d'un.

17/20

ARKANOID

EDITEUR: OCEAN

Eh oui, ca existe vraiment ! Maintenant reste à savoir ce que vaut son adaptation. Comment ca 'qu'est-ce-que c'est' ??? Le jeu d'arcade qui a fait un malheur, le casse-briques ou les bonus successifs modifient la raquette ! Ah, quand même !.
Votre but:
détruire à tout prix le monstre qui se trouve au 32ème tableau.
Tous les tableaux (enfin ceux que j'ai atteint: jusqu'au 21) sont la réplique exacte du jeu de café. La qualité graphique est remarquable. Le seul reproche pourrait etre (j'ai bien dit POURRAIT) : le fait que la balle n'est pas extremement ronde.
C'est génant au début mais on s'y fait.
Le bruitage: parfait.
Vous pouvez déplacer la raquette soit au joystick, soit avec les paddles. Mais le joystick est suffisant car le déplacement n'est pas saccadé.
Il n'y a pas d'antécédent hormis le breakout d'Atari, mais aucune comparaison. Bref, un must!

18/20

OGRE

EDITEUR: ORIGIN

La page de présentation a de quoi surprendre: ce n'est pas de la couleur mais de l'Artifacting. Venant du francais 'artefact' : "Structure ou phénomène d'origine artificielle rencontrée au cours d'une observation". Comment ca vous ne comprenez pas ?
C'est pourtant simple, ca veut dire que c'est de la fausse couleur. Compris ? bon, c'est pas grave.
Tout d'abord the wargame en noir et blanc se joue sur un axe Nord-Sud, comme son grand frère sur ST.
Vous positionnez sur le tableau de jeu les forces en présence (chars, soldats, reliefs...) et ensuite sus à l'ennemi.
La manipulation du jeu se fait soit au joystick (qui se déplace à l'écran comme une souris) soit au clavier. Le déplacement du plateau n'est pas bien fin mais reste agréable.
En temps que Wargame, son plus vient du fait qu'il a un menu déroulant, toujours comme son grand frère, pour sélectionner les différentes possibilités du jeu.
Bref, c'est la réplique exacte de la version ST. Une question se pose: mais comment font-ils ???
C'est un bon wargame où tous les scenarii sont possibles. De plus, sa facilité d'emploi conviendra certainement meme aux débutants.

15/20

WINTER OLYMPICS

EDITEUR : (TYNESOFT)

Il y a longtemps que nous n'avons eu de simulation sportive, et de simulation de sport d'hiver: jamais. Je vous rassure tout de suite, winter olympics est mieux que who dares win II mais...
La qualité graphique est honnête et les couleurs sont appropriées. Le scrolling, bien que bon, n'est pas assez rapide et le déplacement du joueur se fait comme dans décathlon: il faut secouer le manche de gauche à droite le plus vite possible..
(bonjour le joystick).vous devez faire chaque épreuve 3 fois mais vous pouvez souffler entre chaque records à battre: pour la 1 ere étape 28,50..
La 1ère épreuve est du patinage de vitesse, la 2ème est un slaloom géant, la 3ème est du saut à skis (attention pour décoller, il faut atteindre le rouge) la 4ème est une descente entre sapins (mortelle).
Vous devez faire les épreuves dans l'ordre; de plus le patineur à un problème:quand il lance sa jambe droite, c'est le bras droit qui l'accompagne. Curieux non?
La 5 ème épreuve est le bobsleg (attention à la vitesse). Il n'y a pas beaucoup d'originalité car toutes ces épreuves proviennent de winter games, dont la plus belle adaptation est sur ST.
Le logiciel a comme un gout de déjà vu mais nouveauté honnete sur XL.

12/20

FIDGET

EDITEUR: (Mr chip software)

Ce logiciel commence comme un mauvais éducatif, avec une page de présentation assez pauvre où le message qui défile vous demande choisir de commencer à un des tableaux 1,5 ou 9. La suite est beaucoup plus agréable. Vous êtes un androide perdu dans un labyrinthe et vous devez à tout prix atteindre la sortie car le temps vous est compté. Heureusement seul le temps est limité, le nombre de vie étant infini.
La musique, agréable au début devient lassante au bout d'un certain temps, voire désagréable; mais les programmeurs ont tout prévu et l'appui sur la touche START permet de couper le son.
Quand aux bruitages, ils sont bien faits.
Le graphisme est simple mais efficace. C'est un labyrinthe en 3D où vous avancez sur des murs, sans barrières. Comme d'habitude, tout se fait au joystick. L'inertie étant ce qu'elle est, il va vous falloir beaucoup d'attention pour que votre androide n'aille pas lamentablement se perdre au fond des gouffres...
Fidget fait tout de suite penser au célèbre "Marble Madness", à cause du déplacement du personnage et des labyrinthes.
L'aspect des tableaux change toutes les deux fois, et les monstres (Hooper, uloop, nose) deviennent de plus et plus envahissants.
Si il vous reste du temps à la fin d'un tableau, il sera ajouté au temps du tableau suivant.
Le joystick est facile à utiliser et le bouton de feu accélère le robot pour qu'il saute. Je vous conseille de commencer par le 1er tableau car il vous restera plus de temps pour les autres.
Cette société anglaise frappe très fort pour sa première production.
A quand la seconde ?

14/20

VEGAS

EDITEUR: MASTERTRONIC

Il s'agit tout simplement d'un jackpot, mais quel jackpot !
Jugez-en plutot ! Une fois que vous avez mis une piècette, les slots de la machine se mettent à tourner très rapidement pour s'arrêter sur une combinaison aléatoire.
Ce qui frappe tout de suite, c'est sa taille; car il tient tout l'écran, et sa manipulation est aisée, car tout se fait au clavier. Le bruitage est bien fait et diffère suivant les étapes du jeu puisque vous pouvez quelquefois garder (HOLD) un ou plusieurs slots avant que ces derniers ne se remettent à tourner.
Comme dans les autres logiciels du même style, il existe l'"orange and lemon" mais sa taille est trop réduite et rend son utilisation fatiguante...
Son originalité vient du fait que si la ligne est bonne (4 cerises, etc...) 2 chiffres clignotent et c'est à vous d'avoir le réflexe pour cliquer sur celui qui vous donnera le plus de livres Sterling.
Tout réside donc dans le bon choix des barres, et si vous le faites avec réflexion vous aurez de longues parties devant vous; dommage qu'il fasse beau...

14/20

BMX SIMULATOR

EDITEUR: MASTERTRONIC

Déja rien que le titre donne envie de jouer à ce jeu. Ca aurait été un simulateur de vol je ne dis pas, mais un simulateur de vélo cross on ne connaissait pas..
Vous allez devoir affronter le crack du BMX qui n'est autre que l'ordinateur, à moins que vous ne préfériez jouer contre un adversaire à votre taille. L'action se passe vue d'avion, chaque parcours étant en entier sur l'écran. Il y à au total 7 parcours mais il faudra commencer par le premier pour atteindre les autres.
L'aspect sonore n'a pas été oublié, surtout la musique d'intro qui est superbe, avec une batterie fort bien reproduite, le tout agrémenté d'une image assez géniale.
La manipulation se fait seulement au joystick, le bouton de feu faisant pédaler le joueur.
Les tableaux sont très bien faits et si vous sortez du terrain, touchez l'autre vélo ou rencontrez une pierre, votre joueur s'étalera lamentablement par terre. Mais il faut faire vite car le temps est compté.
Un conseil, eloignez vous de l'autre et apprenez à maitriser votre engin.

16/20

KICKSTART

EDITEUR: MASTERTRONIC

Vous voici aux commandes d'une superbe moto de cross, une 250cc.
Il va vous falloir sauter par-dessus des collines, des rivières, des bus et des voitures. Ce n'est pas de tout repos mais la qualité graphique étant très bonne, on éssaye volontiers les différents tableaux.
Tout se fait au joystick, le bouton de feu faisant faire un bond à votre appareil.
De par le thème de ce logiciel, c'est le seul que l'on trouve sur les XL/XE. L'écran est divisé en 2 parties horizontales, la partie du haut étant pour le premier joueur, les 2 parties étant utilisées à deux joueur, le tout avec un scrolling irréprochable.
Vous pouvez sélectionner l'une des 9 courses, dans l'odre qui vous plait, la dernière étant la plus dure.
Bref, encore un très bon soft de chez Mastertronic.

16/20

GUN LAW

EDITEUR: MASTERTRONIC

Voici un logiciel dont vous n'avez certainement pas entendu parler.
Vous êtes dans la savane, PM au poing, et il vous faut avancer à travers les bases ennemies pour rejoindre votre camp situé tout au nord. Par un manque de chance certain vous êtes tout au sud....
La qualité graphique n'est pas terrible, elle est même juste.
Les couleurs sont bien adaptées à ce qui se passe à l'écran mais elles sont peu nombreuses.
Vous gérez le personnage au joystick et tirez sur tout ce qui bouge, mais vous ne pouvez le faire que dans 4 directions; ce qui fait que pour passer vous êtes toujours dans l'axe de l'ennemi, qui ne se gène pas pour vous canarder.
Ce jeu n'est pas sans faire penser au fameux Commando ou à Who dares win II sur XL, mais ce n'est pas encore ca. Il n'y a aucune difficulté d'emploi, si ce n'est les obstacles fort nombreux et l'ennemi vigilant.
Je n'ai qu'une chose à vous dire: bonne chance !

10/20

S.W.A.T.

Vous vous promenez dans la rue avec vos vos deux acolytes, quand tout à coup des coups de feu éclatent. On vous tire dessus ! Vous ripostez en essayant d'abattre vos ennemis qui sont toujours au nombre de deux. L'action se passe dans une rue à Los Angeles, bordée d'immeubles, et où les tireurs sur les toits s'en donnent à coeur joie.
La musique et les bruitages sont agréables, et la manipulation du joystick est facile. de temps à autre, vous aurez la possibilité de vous protéger contre les tirs grâce aux voitures renversées sur la chaussée. D'un point de vue comparaison, ce petit dernier est l'un des plus jolis avec le bérèt vert, car les immeubles défilent dans un scrolling très fin. On arrive assez facilement à la fin du premier niveau mais pour passer le second....Un conseil: ne tirez pas forcément sur tout ce qui bouge car parfois passe un aveugle avec sa canne blanche, et si malencontreusement il recoit une balle votre score est amputé de 1000 points.

14/20

SUPERMAN
THE GAME.

EDITEUR: FIRST STAR

Oui, oui, on parle bien de la même chose. Il s'agit bien de Superman, l'homme volant, sorti tout droit du film: "Superman, the movie". Et comme d'habitude vous voici aux prises avec l'abominable LEX LUTHOR, qui veut vous asservir à des fins personnelles. La présentation du jeu est superbe, animée; on s'y croirait. Le jeu par contre est moins brillant. Tout se passe dans les rues de New-York où vous allez pouvoir régler vos différents avec votre ennemi juré. Le logiciel manque de couleur et l'action est trop répétitive. Vous devez tirer sur LEX en vous débrouillant pour que votre laser ricoche sur les plaques des carrefours et ainsi réussisse à le toucher. Mais le plus difficile est de faire pivoter ces plaques. Ce logiciel est original par son but mais on a tous joué à Ghosbusters...Il est dommage que First Star n'aie pas éssayé d'ameliorer le sujet car cette firme nous avait habitué à mieux (Boulder dash, Spy vs. spy, etc...).
En bref faut-il où non l'acheter ? La firme est connue et la boite est belle.

12/20

SCREAMING WING.

Ce logiciel a été réalisé comme un film dont vous êtes le héros. La présentation est très sobre (deux lignes de texte). Au début du jeu, vous êtes à bord d'un bombardier et vous venez de décoller du porte-avion. Vous survolez la mer et tout-à-coup vous êtes attaqué par une nuée d'avions qui veulent à tout prix vous réduire en miettes, vous le héros, l'homme aux 52 avions "officiellement" abattus.
Ce jeu fait tout de suite penser à 1942, le jeu de café, où l'action est la même. Le thème est le même. Voilà pourquoi ce jeu me faisait penser à un vieux film: 2 bandes horizontales noires encadrent l'écran. Il ne faut pas oublier que nous sommes en 1942 et qu'à cette époque les films n'étaient pas encore tournés en 35 mm.
Les bruitages excellents et le tempo donnent un rythme soutenu au jeu. La touche S arrête la musique.Le graphisme est très bon avec des couleurs bien maniées, sans oublier un scrolling impressionant. Plus vous allez loin, plus vos ennemis se font nombreux.
Un conseil: récuperez tous les bonus qu'ils lachent et servez-vous du tir automatique.
Comme à la fin de chaque film apparait à l'écran un rapport sur le joueur. Un logiciel à ne pas manquer.

15/20

LE JEU DU MOIS

THE LIVING DAYLIGHTS

EDITEUR: DOMARK

Tiré du dernier film de James Bond, ce jeu respecte fidèlement le scénario. Pas moins de 8 différents tableaux sont nécessaires pour reconstituer les différents endroits ou l'agent 007 doit fournir la preuve de multiples talents pour pouvoir s'en sortir.
Dans le premier tableau, vous devez tester le système de défense de Gibraltar. A chaque nouveau challenge, vous pouvez choisir un des nombreux gadgets de la panoplie de l'agent secret pour affronter de nouveaux dangers. Un scrolling parmi les plus réussis vous emmène vers un nouveau tableau.
Tour à tour, vous devrez venir à bout d'un hélicoptère, d'un livreur de lait qui n'est pas ce qu'il parait, de ballons tueurs, d'un bataillon de gardes armés jusqu'aux dents et j'en passe quelques uns.
Pour enfin affronter le redoutable Brad Whittaker en personne.
Les décors, l'animation sont en tout point digne d'éloges. On regrettera cependant que les taches à accomplir soit quelque fois répétitives. Si la musique d'intro est extraordinaire, le bruitage n'est pas non plus la partie la plus réussie du jeu.
Mais ces quelques critiques ne doivent pas cacher la réussite de Domark dans la transposition de ce film en jeu vidéo. On aimerait avoir tous les mois avoir des titres similaires à se mettre sous la dent (euh pardon, sous le clavier). Recommandé !

18/20

FANITEL

INTERFACE ATARI-MINITEL

Vous pourrez enregistrer jusqu'a 120 pages minitel

Version 2.0

Type d'ATARI	Taille Maximum du BUFFER de PAGES MINITEL	Prix prévu avec interface + cable
800XL	54 ko	450 Fr
130XE	118 ko	400 Fr

Envoyez un chèque dés aujourd'hui avec option 800 XL ou 130 XE. Le delai est d'environ 5 semaines mais le chèque ne sera encaissé qu'à la livraison.

LES COMPILATIONS D'ENFER

COMPILATION 1

LOCO-MOTION:
Un remake original du célèbre centipède.
STAR ISLAND:
Vous pilotez un vaisseau (pilotage dans le genre de celui d'astéroide) et vous devez détruire une base protègée par des écrans en rotation. Le tout bien sûr en évitant les projectiles...
ASTROWAR:
Un combat spacial du type astéroid. De 1 (mode entrainement) à 4 joueurs. (réglage du nombre de joueurs par la touche P)
FIRE BIRD:
Un jeu d'action rapide où il faut éteindre des feux allumés par des oiseaux.
CHOMPER:
Le 2037eme remake de PAC-MAN

COMPILATION 2

COLONY 7:
Un genre de galaxian évolué sur fond stellaire.
KICK BACK
Un suptil cocktail de football et de casse-brique.
ACTION QUEST:
Un jeu où l'on explore des salles avec un fantôme en évitant de se faire tuer.
COHEN'S TOWER:
Un jeu de type "escalade" des plus compliqués.
SPARK BUGS:
Un jeu qui a pour but d'empiler des prises de façon à électrocuter une libellule... Les dangers sont nombreux.

COMPILATION 3

SWAMP CHOMP:
Un remake de Frogger qui permet de jouer à deux simultanément.
RIVER RESCUE:
A bord d'un bateau rapide, récupérez des hommes en évitant les crocodiles et les troncs d'arbres.
NIGHT STRIKE:
A bord d'un char défendez une ville contre des escadrilles d'avions.
SQUISHEM:
Un jeu d'escalade où il faut grimper, grimper pour récupèrer une malette avant de se faire mortellement piquer par une arraigné.

COMPILATION 4

ALIEN SWARM:
Un combat spacial qui bouge dans tout les sens.
GOMOKU:
Un morpion redoutable.
ALPHASHIELD:
Un jeu d'espace où il faut détruire une base bien protègée.
MOOGLES:
Un jeu d'arcade et de stratégie où il faut aiguiller des petits monstres pour éviter qu'ils se rentrent dedans.
PLANETAR:
Un jeu pas évident où il faut détruire des vaisseaux en tirant à partir du satellite en rotation autour de la planette à protèger.

COMPILATION 5

HOCKEY:
Une très bonne simulation de hockey sur glace...
CAPTAIN COSMO:
Paralisez des bestioles avec votre laser pour les capturées ensuite.
CARNIVAL:
Assurez la sécurité d'une fête foraine... 3 tableaux différents.
CREEPSHOW:
Un flipper...
MALPASS:
Un genre de défender...

COMPILATION 6

SKY BLAZER:
Un jeu dans le genre de defender mais avec différentes missions.
RIVER RAT:
Une course en bateau avec tremplins pour décoler...
LASER ANT:
Pilotez un vaisseau dans des couloirs sinueux.
TRION:
Un conbat spacial sur fond de 3D.
OZZYS:
Tirez sur des bestioles avant qu'elles ne vous tire dessus.

Tous ces jeux sont en langage machine et ont été vendus dans les premiers temps du 800, quelque fois fort chers.
Pour les commander, voyez la Boutique de Pressimage.

Chaque volume vaut 60 francs.

LA BOUTIQUE DE PRESSIMAGE

LES JOURNAUX

		Pour vous renseigner sur les possibilités du ST:	
POKEY 1	**25F**	**ST Magazine 3**	**25F**
POKEY 2	**25F**	**ST Magazine 4**	**25F**
POKEY 3	**25F**	**ST Magazine 5**	**25F**
Pour évitez de taper les listings de POKEY:		**ST Magazine 6**	**25F**
		ST Magazine 7	**25F**
Disque POKEY 1	**60F**	**ST Magazine 8**	**25F**
Disque POKEY 2	**60F**	**ST Magazine 9**	**25F**
Disque POKEY 3	**60F**	**ST Magazine 10**	**25F**
Disque POKEY 4	**60F**	**ST Magazine 11**	**25F**

LES DISQUES'DOMAINE PUBLIC'

Pour savoir le contenu des disques, consultez POKEY numéro 3. Seules les nouveautés sont détaillees dans ce numéro.

DPJ01	6 JEUX D'ARCADE DIVERS	60F
DPJ02	3 FLIPPERS	60F
DPJ03	4 JEUX D'ARCADE DIVERS	60F
DPJ04	10 JEUX D'ARCADE DIVERS	60F
DPJ05	8 JEUX D'ARCADE DIVERS	60F
DPJ06	4 JEUX LONGS	60F
DPJ07	5 JEUX DIVERS	60F
DPJ08	5 JEUX D'ESPACE	60F
DPJ09	5 JEUX DIVERS	60F
DPJ10	7 JEUX DIVERS	60F
DPJ11	5 JEUX D'AVENTURE	60F
DPJ12	7 JEUX DIVERS	60F
DPJ13	5 SIMULATIONS	60F
DPJ14	5 JEUX DIVERS	60F
DPJ15	DISQUETTE DE L'AVENTURIER	60F
DPJ16	7 JEUX DIVERS	60F
DPU01	XL/XE KIT	60F
DPU02	UTILITAIRES 1	60F
DPU03	PAINT	60F
DPU04	TRAITEMENT DE TEXTE	60F
DPU05	CREATION MUSICALE	60F
COMPILATION 1		60F
COMPILATION 2		60F
COMPILATION 3		60F
COMPILATION 4		60F
COMPILATION 5		60F
COMPILATION 6		60F

LES DISQUES 'HORS DOMAINE PUBLIC'

DDU01	CARNET D'ADRESSE	125F
DDU02	RECOPIE ECRAN	75F
DDU03	DOS ICONIQUE	160F
DDU04	SHERLOCK 1050	295F
DDU05	KERMIT	100F

LE FONDS DE STOCK D'ATARI-FRANCE

Profitez en, ce sont les derniers, on a vidé tout le stock. Ces programmes (tous en français) ne seront plus disponibles.

CAME	CAMELEON	20F
PROM	LE PROMOTEUR	20F
BBCS	BONBON/CHAOS	20F
INCN	INSECTIVORES/CONCENTRATION	20F
CLAL	CALCUL ALGEBRIQUE	20F
ADWR	ADVENTURE WRITER	75F
DBGG	DEBOGER POUR ASSEMBLEUR	45F
CDWR	CODEWRITER	95F

BEST SELLERS A PRIX CASSES

RCDS	RACING DESTRUCTION SET	75F
FOOT	FOOTBALL AMERICAIN	45F
CHSM	CHESSMASTER 2000	145F
PRSH	PRINT SHOP	145F
GRLB	IMAGES POUR PRINT SHOP (1)	45F
GRLY	IMAGES POUR PRINT SHOP (2)	45F

LES LIVRES

DERE	DE RE ATARI	50F
CNNB	CONNAITRE LE BASIC ATARI	20F

LES CASSETTES HORS DOMAINE PUBLIC

LE FONDS DE STOCK D'ATARI-FRANCE

Profitez en, ce sont les derniers, on a vidé tout le stock. Ces programmes (tous en français) ne seront plus disponibles.

INIT INITIATION BASIC 1 + 2 +3 45F
3 volumes pour apprendre à programmer
QTGR QUETE DU GRAAL 15F
JRYM JEU DU ROYAUME 15F

BEST SELLERS A PRIX CASSES

SPIN SPINDIZZY 60F
Clone parfait de Marble Madness
PLAT PLATFORM PERFECT 60F
Compilation de jeux d'escalade
ATAC ATARI ACES 60F
Compilation

MATERIEL

TRAK TRACK BALL 195F
Un acessoire à un prix jamais vu. Il a couté jusqu'à 495F. Permet de se mouvoir dans toutes les directions. Idéal pour toutes les guerres de l'espace. Interrupteur pour option manette, ou option trackball
Quantité limitée !
TABL TABLETTE TACTILE 295F
L'ultime accessoire pour dessiner. Livrée avec la cartouche ATARI ARTIST. Indispensable pour tous ceux qui aiment le graphisme sur Atari. Prix jamais vu.
CASS MAGNETO CASSETTE 195F
Moins de deux cent francs pour ce magneto cassette de marque ATARI. Ne dépendez plus des cartouches !

POUR TOUTE COMMANDE SUPERIEURE A 500 FRANCS, choisissez un article gratuit. (D'une valeur ne dépassant pas 60 francs)

INOUI !

Des jeux en cassettes à prix cassés:

ARENA 3000 25F
Si vous avez aimé les jeux du type Robotron, celui-ci est pour vous. Et en plus, çà va très vite.

Mr DIG 25F
Copie des célèbres jeux d'arcade DIG DUG et Mr DO. Et avec beaucoup d'astuces en plus. Indispensable.

CUTHBERT GOES WALKABOUT 25F
Un remake de Pitfall, le plus célèbre jeu d'aventure animé d'Activision.

PENGON 25F
Encore un jeu inspiré d'un best-seller d'arcade. Les aventures d'un pingouin sur une drole de banquise.

NINJA 40F
De nouveau disponible, cette simulation d'art martiaux est le meilleur jeu de Mastertronic.

PITSTOP II 40F
Celui ci a fait des ravages dans le hit parade quand il avoisinait les 300 francs. A ce prix là, c'est un jeu indispensable dans votre collection.
Rappelons pour les nouveaux qu'il s'agit d'une simulation de course de Formule 1, qu'on peut jouer contre un autre joueur, et que figure même l'arrêt au stand avec ravitaillement et changement de pneus.

VEGAS JACKPOT 40F
Chroniqué dans ce numéro, une réference dans le domaine des jeux de casinos.

SUPER !

des hits de toujours !

CHESSMASTER 2000
Disquette seulement 209F

RACING DESTRUCTION SET
Disquette seulement 75F

SOLOFLIGHT
Cassette 109F Disquette 159F

SILENT SERVICE
Cassette seulement 145F

REALM OF IMPOSSIBILITY
Disquette seulement 75F

ATARI ACES
Cassette seulement 109F
Compilation regroupant: Zorro, Up'n'down, Spy Hunter et Tapper.

PLATFORM PERFECTION
Cassette seulement 109F
Contient: Zorro, Bruce Lee, Bounty Bob, et Ghostbusters.

SHOOT'EM UP
Cassette seulement 109F
Contient Super Zaxxon, Drop Zone, Blue Max 2001 et Fort Apocalypse.

MULE
Disquette seulement 109F

ARCHON II
Disquette seulement 109F

MOVIE MAKER
Disquette seulement 209F

EXTRA !

Les toutes dernières nouveautés en exclusivité :

ARCANIS ULLA
Disquette seulement 149 F
Des jeux d'aventure en français, depuis FREE on en avait pas vu beaucoup. Pendant que les créateurs de FREE évolue vers le ST, une équipe prend le relais et propose Arcanis Ulla un jeu d'aventures en trois disquettes dont le scénario se passe, une fois n'est pas coutume, ...en Corse !

ARKANOIDS
Cassette 109F Disquette 159F
Qui aurait pu penser qu'un jeu basé suur le principe de Breakout pourrait redevenir le favori des joueurs d'arcade. Certainement un des jeux les plus prenant actuellement dans les salles de jeux. les graphissmes sont presque aussi beau que sur le ST.

GAUNTLET
Cassette 109F Disquette 159F
Gauntlet est arrivé. Point à la ligne ! Si vous ne connaissez pas, tant pis pour vous.

GREEN BERET
Cassette 109F
Vous avez aimé Rambo 2 (le film). Vous avez adoré Commandoi (le jeu de café). Vous allez devenir fou de Green Beret, ler jeu qui décoiffe.

SMASH HITS VOLUME 7
Cassette 109F Disquette 159F
Si je vous dit que pour le prix d'un seul jeu, on vous livre les hits: BLUE MAX, un des meilleurs jeux de combat aérien en 3D, COLOSSUS CHESS 3.0, un des meilleurs jeux d'échecs sur Atari, ELECTRAGLIDE, une simulation de formuule 1 meilleure que Pole Position et le désopilant ALLEY CAT, vous allez penser qu'on est tombé sur la tête. Je confirme: on est tombé sur la tête.

SPINDIZZY
Cassette 109F Disquette 159F
L'AMIGA se vend sur deux jeux: DEFENDER of The CROWN et MARBLE MADNESS. EN attendant d'avoir le premier sur votre machine préférée voici toujours le second. Bien sur il ne s'appelle pas Marble Madness, question de droits d'auteurs, mais il en a fortement le gout. Installé depuis un moment à la tête des hit parades anglais, ce jeu est un must de toute logithèque Atari qui se respecte.

THE PAWN
Disquette seulement 209F
Ceusses qui l'ont vu sur le ST en sont tombés sur le dvm (A une lettre près). Ceux qui vont le voir sur les XL/XE vont en rester cbcb (Même code). Il est pas loin d'être aussi beau. Pour ceux qui ne suivent l'actualité que de très loin, prcisons qu'il s'agit là d'un des meilleurs jeux d'aventure toutes machines confondues, mais que les d'aucuns qui voudraient rentrer dedans sans une connaissance approfondie du Shakespeare's language font preuve d'un incorrigible optimisme.

PIRATE OF BARBARY COAST
Disquette seulement 209F
Encore un bon jeu d'aventure d'origine américaine. Le jeu se passe sur un bateau pirate, mèle aventure et simulation, et est entièrement en anglais.

JAMES BOND
Cassette 109F Disquette 159F
Tiré du dernier film de James Bond, ce jeu d'aventure et d'action est chroniqué dans ce numéro.

NOTICES EN FRANÇAIS

Les produits qui suivent sont des NOTICES en FRANÇAIS de logiciels de jeu ou autres et non les JEUX eux-mêmes. Ils font l'objet d'un bon de commande séparé que vous trouvez en bas de ces deux colonnes et avec lequel vous ne pouvez commander que des notices.

De nombreux programmes, en provenance des Etats-Unis ou d'Angleterre, sont introduits en France avec seulement leur manuels d'origine. PRESSIMAGE a fait traduire un grand nombre de ces manuels pour vous permettre de les utiliser à fond. Leur prix n'est pas en rapport avec leur finition, mais est calculé à partir de la difficulté et la longueur de la traduction, ramené au nombre de ventes potentielles qui est lié à la plus ou moins grande diffusion du produit.

A 75 FRANCS

BANK STREET MUSIC WRITER - CHESS 7.0 - FILEMANAGER - FLIGHT SIMULATOR 2 - MOVIE MAKER - PRINT SHOP - SYNCALC - SYNFILE - ULTIMA 2 - ULTIMA 3

A 40 FRANCS

ADVENTURE MASTER - ARCHON - ARCHON 2 - BROADSIDES - COLOR PRINT - CREATURE CREATOR - DISKEY - EIDOLON - F 15 STRIKE - EAGLE - GRAPHIC MASTER - HOMEWORD - KENNEDY APPROACH - KORONIS RIFT - LEGIONNAIRE - MULE - MUSIC CONSTRUCTION SET - PINBALL - CONSTRUCTION SET - RESCUE ON FRACTALUS - SEVEN CITIES OF GOLD - SILENT SERVICE - SIMULATED COMPUTER - S.A.M. - SOLO FLIGHT - SPACE SHUTTLE - SUPER GRAPHIC 3 D

A 25 FRANCS

BEACH HEAD - BLUE MAX - BOULDER DASH - BOUNTY BOB STRIKES BACK - BRUCE LEE - CAPTURE THE FLAG - CAVERN OF KAFKA - CLIPPER - CONAN - DALLAS QUEST - DIMENSION X - DROL - ENCOUNTER - FLIP AND FLOP - FORT APOCALYPSE - GEMSTONES WARRIOR - JUMPMAN - LASER GATES - LODE RUNNER - MIG ALLEY ACE - MINER 2049 ER - MISTER ROBOT - NATO COMMANDER - PHARAOH'S CURSE - POLE POSITION - RAMBRANDT - SHAMUS - SPELUNKER - SUBMARINE COMMANDER - THE WRITE FILE - WHISTLER'S BROTHERS - TRAINS - ZAXXON

A 15 FRANCS

A.E. - BALL BLAZER - CHOPLIFTER - CHOP SUEY - COMPUTER WAR - DECATHLON - DESIGNER'S PENCIL - DONKEY KONG - FINAL LEGACY - FROGGER - GREAT AMERICAN ROAD RACE - HACKER - HARD HAT MACK - JUMPMAN JUNIOR - KARATEKA - MASTER OF THE LAMP - NECROMANCER - NIGHT MISSION - PENSATE - QUICK STEP - ROULETTE - SNAKE BYTE - STAR RAIDERS - SUMMER GAMES - TAPPER - TENNIS - THE LAST STARFIGHTER - WARGAMES - WHIRLNURD - WINGWAR - ZORRO

NOUVEAUTES NOTICES EN FRANCAIS

CHESSMASTER 2000 - 40F
BEACH HEAD II - 25F
RAID OVER MOSCOW - 25F
ALTERNATE REALITY - 40F
JUMP JET - 25F
FIGHTER PILOT - 25F
FUN WITH ART - 25F
DROP ZONE - 15F
TALLAGEDA - 15F
ULTIMA IV - 40F
BASIC XL - 75F
SHERLOCK 1050 (D) - 75F
PEEKS ET POKES - 40F

PRODUIT	PRIX

Veuillez trouvez ci-joint mon règlement (chèque libellé à l'ordre de Pressimage), d'un montant de F.
Veuillez envoyer mon (mes) article(s) à :
NOM PRENOM
ADRESSE
CODE POSTAL VILLE
A ENVOYER A : BOUTIQUE PRESSIMAGE, 210, rue du Faubourg St-Martin, 75010 PARIS.

BON DE COMMANDE DES PRODUITS DE LA BOUTIQUE DE PRESSIMAGE

CODE	Qté	PRODUIT	PRIX
		PORT	15 F
		NET A PAYER	

Mettez ici le code et le nom des produits gratuits si il y a lieu

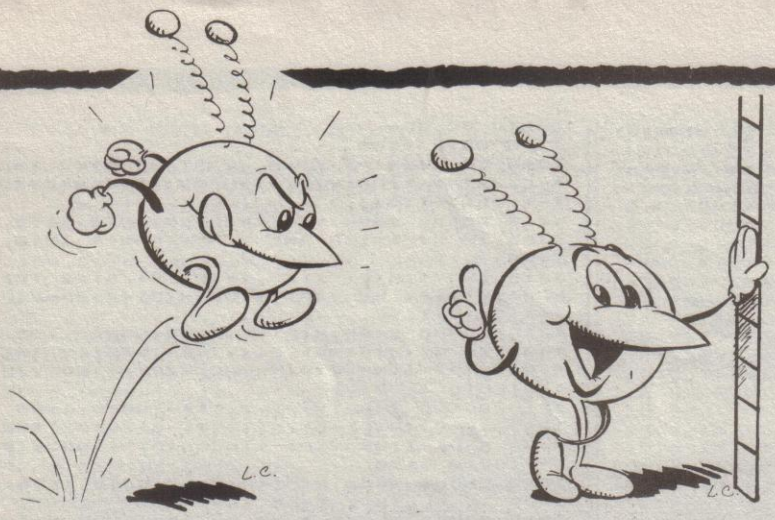
NOM: PRENOM:
ADRESSE:
CODE POSTAL: VILLE:

Veuillez trouver ci-joint mon règlement libellé à l'ordre de Pressimage — Chèque ❑ C.C.P. ❑

J'ai connaissance du fait que certains produits que je commande ont une notice et/ou un écran en anglais mais je désire les acquérir tout de même

DATE:

SIGNATURE:



FILL

```
10 GRAPHICS 7:DIM STX(15),STY(15):X=79
:Y=39:POKE 752,1:POKE 709,28:POKE 710,
0
12 ? "      UTILISEZ LE JOYSTICK ET/OU
            TAPEZ START POUR DESSINER"
15 GOSUB 1200:COLOR 2:PLOT 0,0:DRAWTO
159,0:DRAWTO 159,79:DRAWTO 0,79:DRAWTO
 0,0
17 PLOT 79,24:DRAWTO 59,54:DRAWTO 99,5
4
19 DRAWTO 92,44:DRAWTO 92,14:DRAWTO 90
,14:DRAWTO 90,24:DRAWTO 86,24:DRAWTO 8
6,34:DRAWTO 79,24:KNTR=0
20 COLOR 1:PLOT X,Y:ST=PEEK(632)
30 IF STRIG(0)=1 AND PEEK(53279)<>6 TH
EN X=X+STX(ST):Y=Y+STY(ST):COLOR 0:PLO
T X-STX(ST),Y-STY(ST):GOTO 20
40 X=X+STX(ST):Y=Y+STY(ST):PLOT X,Y:IF
 PEEK(53279)=6 THEN 200
50 GOTO 20
200 ? CHR$(125):POKE 657,3:POKE 656,1:
? " TRAVAIL RECURSIF #"
205 COLOR 1:GOSUB 1000
210 POKE 656,0:POKE 657,0:? "K     TAPE
Z START POUR RECOMMENCER"
220 IF PEEK(53279)<>6 THEN 220
230 RUN
1000 KNTR=KNTR+1:DRCTN=1:GOSUB 2000:PO
KE 77,0:PLOT X,Y:X=X-1:LOCATE X,Y,Z:IF
 Z=0 THEN GOSUB 1000
1030 X=X+1:Y=Y-1:LOCATE X,Y,Z:IF Z=0 T
HEN GOSUB 1000
1060 Y=Y+1:X=X+1:LOCATE X,Y,Z:IF Z=0 T
HEN GOSUB 1000
1090 X=X-1:Y=Y+1:LOCATE X,Y,Z:IF Z=0 T
HEN GOSUB 1000
1120 Y=Y-1
1130 KNTR=KNTR-1:DRCTN=0:GOSUB 2000:RE
TURN
1200 FOR LP=5 TO 15:READ DT:STX(LP)=DT
:NEXT LP
1210 DATA 1,1,1,0,-1,-1,-1,0,0,0,0
1220 FOR LP=5 TO 15:READ DT:STY(LP)=DT
:NEXT LP
1230 DATA 1,-1,0,0,1,-1,0,0,1,-1,0
1240 RETURN
2000 POKE 656,1:POKE 657,23:? KNTR;"
";:POKE 657,28
2010 IF DRCTN=1 THEN ? "(GOSUB) "
2020 IF DRCTN=0 THEN ? "(RETURN)"
2030 RETURN
```

DEDALE

```
100 GRAPHICS 18:POSITION 5,5:? #6;"lab
yrinthe"
140 IF STRIG(0)=1 THEN 140
200 GRAPHICS 0:SETCOLOR 2,0,0:CHOIX=1:
CX=2:POKE 752,1
210 POSITION 2,8:? "CE PROGRAMME VOUS
OFFRE DEUX SERVICES"
220 POSITION 9,10:? "<1>   UN JOUEUR":
POSITION 9,12:? "<2> DEUX JOUEURS"
230 POKE 53279,0
240 FOR H=1 TO 99:NEXT H
250 POSITION 2,15:? "POUR OBTENIR LE J
EU ";CX;" PRESSEZ SELECT"
260 POSITION 2,17:? "POUR COMMENCER LE
 JEU ";CHOIX;" PRESSEZ START"
270 IF PEEK(53279)=5 AND CHOIX=1 THEN
CX=CHOIX:CHOIX=2:GOTO 230
280 IF PEEK(53279)=5 AND CHOIX=2 THEN
CX=CHOIX:CHOIX=1:GOTO 230
290 IF PEEK(53279)=6 THEN GOTO 300
295 GOTO 270
300 DIM X(1),Y(1),PT(1),B(1):X(0)=11:Y
(0)=INT(RND(0)*11)*5+11:PT(0)=0:B(0)=2
:N=0:PT(1)=0
310 TROU=INT(RND(0)*11)*5+10:DIM V(29,
12):DIM H(28,13):IF CHOIX=1 THEN 400
320 X(1)=11:Y(1)=INT(RND(0)*11)*5+11:B
(1)=1:IF Y(1)<=Y(0)+5 AND Y(1)>=Y(0)-5
 THEN GOTO 320
330 P=INT(RND(0)*2):N=1:DIM A(1):A(0)=
10:A(1)=91
400 GRAPHICS 7:SETCOLOR 2,0,0:COLOR 2:
PLOT 10,10:DRAWTO 10,70:DRAWTO 150,70:
DRAWTO 150,10:DRAWTO 10,10
405 DU=0:GOTO 420
410 IF C=0 AND W<>2 THEN COLOR 0:PLOT
A,B
420 IF DU<2 THEN A=INT(RND(0)*28)*5+10
:B=10:GOTO 470
430 IF DU<4 THEN A=INT(RND(0)*28)*5+10
:B=70:GOTO 470
440 IF DU<6 THEN A=10:B=INT(RND(0)*12)
*5+10:GOTO 470
450 IF DU<8 THEN A=150:B=INT(RND(0)*12
)*5+10:GOTO 470
```

POKEY

```
460 A=INT(RND(0)*29)*5+10:B=INT(RND(0)
*13)*5+10
470 COLOR 2:POSITION A,B:GET #6,W:PLOT
 A,B:C=-1:DU=DU+1:IF DU=65 THEN GOTO 4
90
473 T=0:C=C+1
475 K=INT(RND(0)*4)+1
480 IF K<1 OR K>4 THEN GOTO 475
485 ON K GOTO 500,600,700,800
490 POKE 752,1:? "          VOICI LE LABY
RINTHE.":GOTO 900
500 IF A>=150 THEN GOTO 520
510 POSITION A+5,B:GET #6,Z:IF Z<>2 TH
EN DRAWTO A+5,B:A=A+5:GOTO 473
520 T=T+1
530 IF T<4 THEN 600
540 GOTO 410
600 IF A<=10 THEN 620
610 POSITION A-5,B:GET #6,Z:IF Z<>2 TH
EN DRAWTO A-5,B:A=A-5:GOTO 473
620 T=T+1
630 IF T<4 THEN 700
640 GOTO 410
700 IF B>=70 THEN 720
710 POSITION A,B+5:GET #6,Z:IF Z<>2 TH
EN DRAWTO A,B+5:B=B+5:GOTO 473
720 T=T+1
730 IF T<4 THEN 800
740 GOTO 410
800 IF B<=10 THEN 820
810 POSITION A,B-5:GET #6,Z:IF Z<>2 TH
EN DRAWTO A,B-5:B=B-5:GOTO 473
820 T=T+1
830 IF T<4 THEN 500
840 GOTO 410
900 FOR I=10 TO 150 STEP 5:FOR J=12 TO
 67 STEP 5
910 POSITION I,J:GET #6,TO:V((I-5)/5,(
J-7)/5)=TO:NEXT J:NEXT I
920 FOR J=10 TO 70 STEP 5:FOR I=12 TO
147 STEP 5
930 POSITION I,J:GET #6,TO:H((I-7)/5,(
J-5)/5)=TO:NEXT I:NEXT J
1000 GRAPHICS 0:SETCOLOR 2,0,0:POKE 75
2,1
1010 IF CHOIX=2 THEN 1040
1020 POSITION 2,9:? "VOUS AVEZ 180 COU
PS MAXIMUM POUR       ATTEINDRE LA SORT
IE."
1030 POSITION 2,12:? "SURVEILLEZ VOTRE
 LIGNE DE VIE !":GOTO 1070
1040 POSITION 2,8:? "VOUS AVEZ CHACUN
300 COUPS MAXIMUM     POUR ATTEINDRE LA
 SORTIE."
1050 POSITION 2,10:? "SURVEILLEZ VOTRE
 LIGNE DE VIE !"
1055 POSITION 2,12:? "NE VOUS APPROCHE
Z CEPENDANT PAS TROP  DE VOTRE ADVERSA
IRE."
1060 POSITION 2,14:? "IL NE DEMANDE QU
'A VOUS CROQUER !"
1070 FOR H=1 TO 999:NEXT H
1100 GRAPHICS 7:SETCOLOR 2,0,0:GOSUB 1
600
1110 COLOR 2:PLOT 150,TROU+5:DRAWTO 15
0,70:DRAWTO 10,70:DRAWTO 10,10:DRAWTO
150,10:DRAWTO 150,TROU
1120 IF CHOIX=1 THEN POKE 752,1:? "DEP
LACEZ VOUS A L'AIDE DE LA MANETTE"
1130 IF CHOIX=1 AND PT(0)>=180 THEN 20
00
1140 IF CHOIX=2 AND PT(0)>=300 AND PT(
1)>=300 THEN 2000
1150 IF CHOIX=2 AND X(0)=X(1) AND Y(0)
=Y(1) THEN 2200
1155 GOSUB 1700
1160 IF CHOIX=2 THEN ? CHR$(125):POKE
752,1:? "JOUEUR ";P+1;" DEPLACEZ VOUS
A L'AIDE DE LA MANETTE"
1170 FOR Q=0 TO N:COLOR B(Q):PLOT X(Q)
,Y(Q):DRAWTO X(Q)+3,Y(Q)+3:PLOT X(Q)+3
,Y(Q):DRAWTO X(Q),Y(Q)+3:NEXT Q
1175 FOR H=1 TO 75:NEXT H:PT(P)=PT(P)+
1
1180 ON STICK(P) GOTO 1180,1180,1180,1
180,1180,1180,1300,1180,1180,1180,1500
,1180,1400,1200,1180
1190 FOR Q=1 TO 20:SOUND 0,98,10,4:NEX
T Q:SOUND 0,0,0,0:COLOR 2:PLOT UA,UB:D
RAWTO UC,UD
1195 GOTO 2300
1200 IF H((X(P)-6)/5,(Y(P)-6)/5)=2 THE
N UA=X(P)-1:UB=Y(P)-1:UC=X(P)+4:UD=Y(P
)-1:GOTO 1190
1210 GOSUB 2400:Y(P)=Y(P)-5:GOTO 1195
1300 IF X(P)=146 AND Y(P)=TROU+1 THEN
1800
1310 IF V((X(P)-1)/5,(Y(P)-6)/5)=2 THE
N UA=X(P)+4:UB=Y(P)-1:UC=X(P)+4:UD=Y(P
)+4:GOTO 1190
1320 GOSUB 2400:X(P)=X(P)+5:GOTO 1195
1400 IF H((X(P)-6)/5,(Y(P)-1)/5)=2 THE
N UA=X(P)-1:UB=Y(P)+4:UC=X(P)+4:UD=Y(P
)+4:GOTO 1190
1410 GOSUB 2400:Y(P)=Y(P)+5:GOTO 1195
1500 IF V((X(P)-6)/5,(Y(P)-6)/5)=2 THE
N UA=X(P)-1:UB=Y(P)-1:UC=X(P)-1:UD=Y(P
)+4:GOTO 1190
1510 GOSUB 2400:X(P)=X(P)-5:GOTO 1195
1600 IF CHOIX=2 THEN 1620
1610 COLOR 1:FOR I=37 TO 124:PLOT I,1:
NEXT I:FOR I=2 TO 5:PLOT 124,I:NEXT I:
FOR I=124 TO 37 STEP -1:PLOT I,6:NEXT
I:RETURN
1620 FOR Q=0 TO 1:COLOR B(Q):FOR I=A(Q
) TO A(Q)+59:PLOT I,1:DRAWTO I,5:NEXT
I:NEXT Q:RETURN
1700 IF CHOIX=2 THEN 1720
1710 P=0:RETURN
1720 IF P=0 THEN P=1:GOTO 1740
1730 IF P=1 THEN P=0
1740 RETURN
1800 GRAPHICS 18:IF CHOIX=1 THEN POSIT
ION 2,4:? #6;"bravo !"
1810 IF CHOIX=2 THEN POSITION 2,4:? #6
;"bravo ! JOUEUR ";P+1
1820 POSITION 2,5:? #6;"vous etes SORT
I !":RESTORE 1900
1830 FOR Z=1 TO 7:READ TOTO:FOR H=1 TO
 50:SOUND 0,TOTO,10,4:NEXT H:NEXT Z:SO
UND 0,0,0,0:GRAPHICS 18
1840 POSITION 2,4:? #6;"il vous a fall
u      ";PT(P);" DEPLACEMENTS !":FOR H=
1 TO 400:NEXT H
1845 IF CHOIX=2 THEN 1865
1850 IF PT(0)<100 THEN GOSUB 1890:GOTO
 1870
1855 IF PT(0)<150 THEN GOSUB 1892:GOTO
 1870
1860 IF PT(0)<180 THEN GOSUB 1895:GOTO
 1870
1865 DIM MES$(105):MES$="                    P
ortez donc VOTRE CARTE A VOTRE infortu
ne camarade !                              "
1870 GRAPHICS 18:POSITION 2,2:? #6;"me
ssage DU CHEF      de L'EXPEDITION":FOR
 I=1 TO LEN(MES$)-18
1875 POSITION 1,5:? #6;MES$(I,I+17):FO
R H=1 TO 20:NEXT H:NEXT I
1880 IF CHOIX=2 THEN GOSUB 2500
1885 GOTO 2600
1890 DIM MES$(99):MES$="                    il
 est interdit D'UTILISER un bulldozer
POUR ABATTRE LES MURS !          ":RETURN

1892 DIM MES$(99):MES$="                    AV
EC L'ITINERAIRE DE delestage IL Y A MO
INS DE bouchons !                ":RETURN

1895 DIM MES$(99):MES$="                    NE
 CHERCHEZ PLUS ! VOUS AVEZ OUBLIE vos
lunettes au camp                 ":RETURN

1900 DATA 230,217,193,182,162,144,128
2000 GRAPHICS 18
2010 IF CHOIX=1 THEN POSITION 2,5:? #6
;"de ja PLUS DE 180     deplacements !"
2020 IF CHOIX=2 THEN POSITION 2,5:? #6
;"de ja PLUS DE 300     deplacements !"
2030 FOR H=1 TO 400:NEXT H:GRAPHICS 18
2040 IF CHOIX=1 THEN POSITION 2,5:? #6
;"VOTRE temerite        VOUS A perdu !"
2050 IF CHOIX=2 THEN POSITION 2,5:? #6
```

```
;"ESSAYEZ DONC tous  deux la plomber
ie !"
2060 RESTORE 2100:FOR Z=1 TO 10:READ T
OTO:FOR H=1 TO 70:SOUND 0,TOTO,10,4:NE
XT H:NEXT Z:SOUND 0,0,0,0
2070 GOSUB 2500
2080 GOTO 2600
2100 DATA 72,76,72,76,72,76,72,76,72,7
6
2200 GRAPHICS 18:POSITION 1,4:? #6;"UN
E victoire":POSITION 1,5:? #6;"B
IEN peu glorieuse":POSITION 1,6:? #6;"
POUR VOUS JOUE
2210 RESTORE 1900
2220 SOUND 1,102,8,2:FOR Z=1 TO 7:READ
 TOTO:FOR H=1 TO 50:SOUND 0,TOTO,10,3:
NEXT H:NEXT Z:SOUND 0,0,0,0:SOUND 1,0,
0,0
2230 DIM MES$(79):MES$=""
tous les moyens SONT ILS VRAIMENT :DNS
 POUR RIEN ?"
2240 GRAPHICS 18:POSITION 2,2:? #6;"me
ssage du chef      DE L'EXPEDITION":FOR
 I=1 TO LEN(MES$)-14
2250 POSITION 2,6:? #6;MES$(I,I+14)
2260 FOR H=1 TO 15:NEXT H:NEXT I
2270 GOTO 2600
2300 IF CHOIX=2 THEN 2340
2310 IF PT(0)<=88 AND PT(0)>0 THEN COL
OR 0:PLOT 36+PT(0),6:GOTO 1130
2320 IF PT(0)>88 AND PT(0)<93 THEN COL
OR 0:PLOT 124,5-(PT(0)-89):GOTO 1130
2330 COLOR 0:PLOT 124-(PT(0)-93),1:GOT
O 1130
2340 IF PT(P)/5=INT(PT(P)/5) THEN COLO
R 0:PLOT A(P),5:A(P)=A(P)+1:GOTO 1130
2350 COLOR 0:PLOT A(P),PT(P)-5*INT(PT(
P)/5):GOTO 1130
2400 COLOR 0:PLOT X(P),Y(P):DRAWTO X(P
)+3,Y(P)+3:PLOT X(P)+3,Y(P):DRAWTO X(P
),Y(P)+3:RETURN
2500 GRAPHICS 7:SETCOLOR 2,0,0:POKE 75
2,1:SOUND 1,204,10,2:FOR Q=0 TO N
2510 COLOR B(Q):PLOT X(Q),Y(Q):DRAWTO
X(Q)+3,Y(Q)+3:PLOT X(Q)+3,Y(Q):DRAWTO
X(Q),Y(Q)+3:NEXT Q
2520 ? CHR$(125):? "MALCHANCEUX CANDID
AT REGARDEZ OU VOUS EN ETES ARRIVE !!!
":FOR I=1 TO 29:FOR J=1 TO 13
2530 FOR K=1 TO 5:SOUND 0,76,10,3:NEXT
 K:SOUND 0,0,0,0
2540 IF J=13 THEN 2560
2550 IF V(I,J)=2 THEN COLOR 1:PLOT 5*I
+5,5*J+5:DRAWTO 5*I+5,5*J+10
2560 IF I=29 THEN 2580
2570 IF H(I,J)=2 THEN COLOR 1:PLOT 5*I
+5,5*J+5:DRAWTO 5*I+10,5*J+5
2580 NEXT J:NEXT I:SOUND 1,0,0,0:COLOR
 2:PLOT 150,TROU:DRAWTO 150,TROU+5
2590 FOR H=1 TO 1500:NEXT H:RETURN
2600 GRAPHICS 0:SETCOLOR 2,3,0:SETCOLO
R 4,3,0:POKE 752,1
2610 POSITION 4,10:? "POUR ENTAMER UNE
 NOUVELLE PARTIE      APPUYEZ SUR LE BO
UTON DU JOYSTICK."
2620 POSITION 4,15:? "POUR REVENIR AU
MENU TAPEZ START"
2630 POKE 53248,0
2640 IF PEEK(53279)=6 THEN 2700
2650 IF STRIG(0)=0 THEN RUN
2660 GOTO 2640
2700 GRAPHICS 18:POSITION 2,4:? #6;"AU
revoir ! CON":? #6:? #6;"  A LA PROCH
AINE !":POSITION 12,11:? #6;"goupil"
2710 FOR X=0 TO 500:NEXT X:RUN "D:MENU
"
```

SNAKE

```
 10 GOTO 4000
20 IF PEEK(53279)=N6 THEN 2000
25 S=STICK(0):IF PEEK(KEY)<>TFF THEN P
OKE KEY,TFF:GOSUB 700
30 X=X+STX(S):IF X>ETN THEN X=ETN:GOSU
B 500
35 IF X<N THEN X=N:GOSUB 500
40 Y=Y+STY(S):IF Y>20 THEN Y=20:GOSUB
500
45 IF Y<N THEN Y=N:GOSUB 500
50 NPOS=SCR+X+20*Y:BYTE=PEEK(NPOS):IF
ENG<=0 THEN 70
60 IF BYTE THEN GOSUB 200
70 POKE NPOS,HEAD(S):POKE TRACK(H-N),B
ODY:POKE TRACK(T),TAIL:POKE TRACK(T-N)
,0:TRACK(H)=NPOS:TAIL=106
75 FONT=FONT+N-4*(FONT=N3):IF FONT=0 O
R FONT=N2 THEN POKE CHP,CHSET+FONT
80 H=H+N:IF H>TMAX THEN H=TMIN:TRACK(H
-N)=TRACK(TMAX)
85 T=T+BT:BT=N:IF T>TMAX THEN T=TMIN:T
RACK(T-N)=TRACK(TMAX)
90 POKE VF,0:IF BTN>=FTN THEN BTN=FTN:
GOSUB FINIS
95 IF ENG<=0 THEN S=5:GOTO THUNDER
100 IF STICK(0)=FTN THEN GOSUB 400
110 IF PEEK(BLF)>N3 THEN 20
120 POKE VF,WEAK:ENG=ENG-E-(4-FNC):IF
WEAK<197 THEN GOTO 130+5*(WEAK=36)
125 IF ENG<=250 THEN WEAK=196:POKE VVD
,DIS:FOR I=0 TO 75:POKE VF,I:NEXT I:PO
KE SNK,WEAK:POKE VVD,PUR
130 IF ENG<FTY THEN WEAK=N6*N6:POKE SN
K,WEAK
135 POSITION 0,23:? #N6;ENG;" ";:POKE
VF,0:GOTO 20
200 REM SCORES
205 POKE VF,BYTE:IF BYTE=BUG-64 THEN G
OSUB 270:POKE NPOS,BYTE:GOTO 260
210 IF BYTE=BM OR BYTE=BUG THEN 265
215 IF BYTE=BODY THEN GOSUB 540:GOSUB
270:GOSUB 300:POKE SNK,WEAK:TAIL=BUG:R
ETURN
225 IF BYTE=TAIL THEN POKE VF,20:BT=0:
BTN=BTN-(BTN>-TN):BYTES=BYTES+BYTE:BYT
E=GM
230 IF BYTE=DROP THEN DRY=DRY-N:IF DRY
=0 THEN POKE BLF,TRQ:GOSUB 270:POP :GO
TO 600
235 IF BYTE=GM THEN POKE BLF,BLU:POKE
DLC,GRN:POKE SNK,WEAK:POKE SHT,TRQ
240 BYTES=BYTES+BYTE+E:POSITION 12,23:
? #N6;SCORE;" ";
250 IF BYTES>FS THEN FS=FS+9999:GOSUB
270:GOTO 900
255 RETURN
260 POKE VVD,DIS:FOR I=N TO 100:POKE V
F,I:POKE VF,GM:POKE SHT,I:NEXT I:ENG=I
NT(ENG/N2):POKE VVD,PUR
265 POKE BLF,RED:POKE DLC,RED:GOSUB 40
0:BT=BT+(FNC<N2):BTN=BTN+(FNC<N2):TAIL
=BYTE:POKE BLF,N2:RETURN
270 POKE NPOS,HEAD(S):POKE TRACK(H-N),
```

```
BODY:RETURN
300 REM CONSTRUCTION
305 POKE 77,0:GOSUB 400:POKE VVD,DIS:F
OR I=0 TO FNC+TN-DIFF:SETCOLOR 3,PEEK(
20),N6
310 B=PEEK(R):POKE VF,B:A=SCR+393*RND(
0)+TT:IF PEEK(A) THEN 310
315 IF BYTE=BODY THEN POKE SNK,RED
320 POKE VF,0:POKE A,DROP:DRY=DRY+N:NE
XT I:IF CLEAN THEN SETCOLOR 4,B,4
325 POKE VVD,PUR:ENG=ENG-5:IF PEEK(DLC
) THEN POSITION 0,TT+N:? #N6;ENG;" ";
400 REM HAZARD
410 POKE VF,30:A=SCR+418*RND(0)+19:IF
PEEK(A)=N3 OR PEEK(A)=DROP THEN 410
415 ON 23*RND(0) GOTO 430,420,450,440,
470,430,420,460,430,440,440,430,470,44
0,460,440,470,480,470,420,440,460
420 POKE A,WRM:RETURN
430 POKE A,BM:RETURN
440 POKE A,GM:RETURN
450 ERASE=SCR+418:POKE ERASE,TAIL:RETU
RN
460 POKE A,BUG:RETURN
470 POKE ERASE,BUG-64:RETURN
480 ERASE=A:POKE A,TAIL:RETURN
500 REM CLOTURE ET OBSTACLE
510 IF ENG<=0 OR NPOS>SCR+419-FONT THE
N GOSUB FINIS+CLEAN:ENG=0:POKE NPOS,0:
GOTO 545
520 IF WEAK=N6*N6 OR STICK(0)=FTN THEN
 RETURN
525 IF FNC THEN POKE VF,200:POKE NPOS,
0:GOSUB 400:GOTO 530+TN*FNC
530 POKE VVD,DIS:FOR I=N TO TN:POKE SN
K,14:POKE SNK,0:POKE VF,70:NEXT I:GOSU
B 300:POKE VF,0
540 BTN=BTN+N:BT=N2:TAIL=BM
545 B=PEEK(R):POKE VF,B:SETCOLOR 1,B,N
8:IF Y=20 AND X=ETN THEN OVER=OVER+N:G
OTO 560
550 POKE VF,0:POKE VVD,PUR:RETURN
560 IF OVER>42-BTN THEN OVER=0:FS1=FS1
+CLEAN:POKE SHT,TRQ:GOTO 570
565 RETURN
570 FS1=FS1-N*(FS1>N):IF FS1=N THEN PO
KE VVD,PUR
571 FOR I=N TO 200:POKE VF,I:POKE VF,I
+TN:POKE BLF,I:NEXT I:GOTO 2000
575 FS$(LEN(FS$)+CLEAN)="":IF  NOT DIF
F AND FNC=N THEN PRESS=26:GOTO 595
580 IF  NOT DIFF AND FNC=N2 THEN PRESS
=30:GOTO 595
581 IF  NOT (FNC OR DIFF) AND CLEAN TH
EN POKE DLC,0:GOTO 1010
585 GOTO 3000
590 BOP=BOP+DBL*(ENG+(10*FTN-BTN)):BYT
ES=BYTES+POP:FINIS=591:ENG=0
591 RETURN
592 RETURN
595 POKE DL+24,132:POSITION 0,0:? #N6;
"R";:GOTO 2065
600 REM BONUS
605 GOSUB FINIS:IF WEAK>197 THEN DBL=N
2:GOTO 670
610 DIS=PUR:POKE DLC,0:SNK=SKR:FOR CLE
AR=FTN TO N2 STEP -N:GOSUB 300:NEXT CL
EAN:POKE DLC,GRN
615 DIS=202:GOSUB THUNDER:POKE BAK,0:P
OKE BLF,BLU:POKE CHP,CHSET:SNK=711:POK
E SKR,20*N2
620 FOR I=SCR TO SCR+439:POKE VF,PEEK(
I)+TN:POKE SHT,PEEK(20)
625 BOP=BOP+E+(INT(PEEK(I)/N6))*DBL:PO
SITION FTN,TT:? #N6;BOP;
630 IF PEEK(I) THEN POKE I,N8*RND(0)+9
7
640 POKE VF,0:NEXT I:BYTES=BYTES+BOP:P
OSITION TN+N,20+N3:? #N6;"        ";
650 POKE DLC,GRN:DIFF=DIFF-N*(DIFF>0):
POKE SHT,200+N2:BODY=TAIL
660 FOR I=230 TO TN STEP -N6:POKE VF,I
+FTN:POKE VF,I+TN:POKE VF,I:NEXT I:GOS
UB 240:GOTO 30
670 FOR I=230 TO TN STEP -N6:POKE VF,I
+FTN:POKE VF,I+TN:POKE VF,I:NEXT I
680 POSITION 0,TT+N:? #N6;"   double b
onus!!!!d";:POKE VVD,DIS:WEAK=197:FOR
I=N TO FTY:NEXT I:REM CONTROL+A
685 FOR I=150 TO 0 STEP -N:POKE VF,I+T
N:POKE VF,I:POKE SHT,I:NEXT I
690 POKE SHT,TRQ:GOTO 610
700 REM PAUSE
710 POKE VF,0:I=PEEK(DLC):POKE DLC,0:P
OKE DL+26,134
720 POSITION 0,TT:? #N6;"pressez le jo
ystick";
730 IF STRIG(0) THEN POSITION 0,TT:? #
6;"PRESSEZ LE JOYSTICK":GOTO 720
740 POSITION N3,TT:? #N6;"
 ";:POKE DLC,I:POKE DL+26,N6:POKE 77,0
:POSITION 0,TT:? #N6;FS$;
750 POKE KEY,TFF:RETURN
800 REM ROUND
810 GOSUB FINIS:GOSUB 250:THUNDER=30:P
OKE DL+26,134:POSITION 0,TT:? #N6;" VI
ES ";FS1-N2+CLEAN;
815 ? #N6;" BONUS ";ABS(BOP):? #N6;"
   SCORE ";BYTES;" ";:IF CLEAN THEN 85
0
820 POKE DLC,RED:POKE 20,0:POKE VVD,DI
S1:FOR I=N TO 30:POKE BAK,PEEK(R):POKE
 VF,PEEK(20):NEXT I:POKE VVD,DIS
825 FOR I=175 TO 200:POKE VF,55*RND(0)
+I:SOUND N,PEEK(20),N8,TN:SOUND N2,I+5
0,N8,TN:POKE VVD,DIS1
830 POKE VF,TFF:POKE BAK,PEEK(R):NEXT
I:POKE BAK,0:POKE 20,RED:FOR I=100 TO
0 STEP -0.5:POKE VF,PEEK(20)
835 POKE BLF,I:POKE VVD,I:POKE BLF,BLU
:NEXT I:POKE VVD,DIS:FOR I=N TO N3:SOU
ND I,0,0,0:POKE VF,PEEK(20):NEXT I
840 POKE VF,0:GOTO 30
850 POKE SKR,40:POKE BAK,0:FOR I=SCR+4
48 TO SCR+459:POKE I,75*(I<SCR+457):FO
R DLY=0 TO TN:POKE VF,PEEK(20)
855 NEXT DLY:POKE 20,PEEK(R):NEXT I:PO
SITION 9,TT:? #N6;"bonus"  ";:RETURN :
REM CONTROL+K
900 REM SNAKE GRATUIT
910 FS1=FS1+N:IF FS1>TN THEN FS1=TN:GO
TO 950
915 POSITION 0,TT:? #N6;"          ";:PO
KE SCR+458,0:POKE VVD,PUR
920 FOR I=80 TO 61 STEP -N:POKE VF,I:R
OT=PEEK(SKR):POKE SKR,PEEK(SHT):FOR DL
Y=N TO N2:POKE VF,PEEK(20)
925 NEXT DLY:POKE SHT,PEEK(BLF):POKE B
LF,PEEK(SNK):POKE SNK,PEEK(DLC):POKE D
LC,ROT:NEXT I:POKE VF,0
930 FS$(LEN(FS$)+N)="d":POSITION 0,TT:
? #N6;FS$:IF CLEAN THEN POSITION 0,TT:
? #N6;" snake gratuit!!!!";:REM CONTRO
L+A
940 RETURN
950 IF CLEAN THEN FOR I=THD TO 0 STEP
-N3:POKE VF,I:NEXT I
955 POKE VF,0:POSITION 0,TT:? #6;"maxi
mum ▌  vies";:RETURN :REM CONTROL+Y
960 FOR ST=0 TO TN:FOR I=0 TO TFF STEP
 64:POKE SCR+448,36+I:POKE VF,I:NEXT I
:NEXT ST
970 RETURN
1000 REM NIVEAUX BONUS
1010 E=E+N2*(E<20):BOP=E*250:BYTES=BYT
ES+BOP:POKE DL+N8,134:? #N6;"R"
1011 POSITION N2,N6:? #6;"felicitation
S":POKE 85,N8:? #N6;"vous"
1015 POKE VF,PEEK(20):POKE 85,N6:? #6;
"reussissez":POSITION N6,20:? #N6;BYTE
S:? #N6:? #6;"pressez le joystick"
1016 POSITION 5,12:? #N6;"bonus ";BOP:
POKE SCR+RND(I)*400,10
1020 POKE SHT,PEEK(20):POKE VF,PEEK(R)
:IF STRIG(0) THEN 1011
1025 POKE DL+N8,N6:PRESS=26:POKE SHT,B
LU:GOTO 595
2000 REM NOUVELLE PARTIE ET TITRE
2005 POP :SCR=PEEK(88)+TFX*PEEK(89):FN
C=0:CLEAN=0:ENG=250:E=0:POKE SHT,TRQ
2010 FS$=" dd":FS=9999:FS1=4:DIFF=TN-N
3:POSITION 0,0:POKE SNK,GRN+N6:POKE DL
C,0:POKE BAK,0
2015 POKE DL+24,134:POKE BLF,BLU:POKE
CHP,CHSET+N2:IF BYTES>HI THEN HI=BYTES
```

```
2020 ? #N6;"K":IF BYTES THEN POSITION
0,TT:? #N6;" record        score":? #N6;
HI:POSITION TN+N3,TT+N:? #N6;BYTES;
2025 FOR I=1561 TO 1757 STEP N2:COLOR
ASC("e"):PLOT PEEK(I-N),PEEK(I):COLOR
ASC("B"):PLOT PEEK(I-N3),PEEK(I-N2)
2030 IF I>1746 THEN COLOR ASC("j"):PLO
T PEEK(I-187),PEEK(I-186):A=SCR+128:PO
KE VF,GM:POKE A,WRM:POKE A+2,BM
2035 IF I>1748 THEN COLOR 0:PLOT PEEK(
I-189),PEEK(I-188):PLOT 0,0:POKE A+20,
GM:POKE VF,BM:POKE A+TT,BUG
2040 POKE VF,PEEK(I)+N8:NEXT I:GOSUB 3
00:POSITION N,20+N:? #N6;"TAPEZ  : 1 2
 OU 3";
2045 RESTORE 5105:FOR I=N TO 500:PRESS
=PEEK(KEY):IF PRESS<>TFF THEN POP :BYT
ES=0:POSITION 0,20:GOTO 2065
2050 FONT=FONT+N:IF FONT>N3 THEN FONT=
-N:POSITION 1,20:? #N6;"entrez le nive
au";:READ A:POKE VF,A+N8
2055 IF FONT=0 OR FONT=N2 THEN POSITIO
N 1,20:? #N6;"ENTREZ LE NIVEAU";:POKE
VF,0:POKE CHP,CHSET+FONT
2060 NEXT I:GOTO 2020
2065 ? #6;"                                  ";:POSIT
ION 0,20+N2:? #6;"                                  "
;:POSITION 0,20+N:POKE DLC,0
2070 POKE KEY,TFF:IF PRESS=31 THEN FNC
=N2:? #N6;"CLOTURE INOFFENSIVE";:GOTO.
2090
2075 IF PRESS=30 THEN FNC=N:? #N6;"SER
PENT RETRECISSANT";:GOTO 2090
2080 IF PRESS=26 THEN FNC=0:? #N6;"CLO
TURE ELECTRIQUE";:GOTO 2090
2085 ? #N6;"tapez : 1 2 ou 3    ";:POKE
 DLC,RED:FOR I=N TO 20:POKE VF,PEEK(20
):NEXT I:POKE DLC,0:GOTO 2045
2090 FOR I=TFF TO 0 STEP -N:POKE VF,I:
POKE VF,PEEK(20):POKE BLF,I:NEXT I:POK
E DL+24,N6:DIFF=N6-N
3000 REM TRACE DU SERPENT
3010 H=20:T=4:BTN=0:DRY=0:CLEAN=0:BOP=
0:THUNDER=800:ERASE=SCR+418:POKE BLF,T
RQ:POKE DLC,0:POKE 84,0:? #6;"K"
3015 COLOR 35:PLOT 0,0:DRAWTO 20-N,0:D
RAWTO 20-N,20:PLOT 20-N3,20+N:DRAWTO 0
,20+N:DRAWTO 0,0:POKE VVD,PUR
3020 POKE DL+26,N6:POSITION 0,TT:? #6:
FS$:POKE 85,(DIFF>N):? #6;" SCENE>";N3
-FNC;" NIVEAU>>>";N6-DIFF;
3025 POKE 20,0:FOR I=SCR+TT TO SCR+400
 STEP 24:FOR A=N TO N8:POKE VF,PEEK(20
):NEXT A:POKE VF,DROP
3030 POKE I,BM:NEXT I:POKE BLF,BLU:FOR
 ST=N TO N8-FNC:GOSUB 300:NEXT ST:ENG=
250+5*(5-DIFF)+FTY*(3-FNC)
3035 FOR I=0 TO TN-DIFF:POKE VF,PEEK(R
):GOSUB 400:NEXT I:POSITION 0,TT+N:? #
N6;ENG;"    SCORE ";BYTES;" ";
3040 FOR I=100 TO 0 STEP -N:TRACK(I)=S
CR+21:POKE VF,I+TN:POKE VF,I:NEXT I:PO
KE VF,TN:WEAK=GRN+N6:POKE SNK,WEAK
3045 POKE DLC,GRN:POKE TRACK(1),0:X=0:
Y=0:DBL=N:S=5:FINIS=590:BODY=233:POKE
SCR,N3+64*FNC:GOTO 30
4000 REM INITIALISATION
4005 N=1:N2=2:N3=3:N6=6:N8=8:TN=10:FTN
=15:ETN=18:TT=22:FTY=50:THD=200:TFF=25
5:TFX=256
4010 RED=48:BLU=150:GRN=194:TRQ=202:DL
C=1546:DROP=12:BM=171:BUG=172:WRM=60:G
M=50
4015 TMAX=100:TMIN=N:DIM F5$(20),HEAD(
FTN),TRACK(100):HEAD(14)=97:HEAD(6)=98
:HEAD(7)=99:HEAD(5)=100:HEAD(13)=101
4020 HEAD(9)=102:HEAD(11)=103:HEAD(TN)
=104:HEAD(FTN)=100:BODY=233:TAIL=106
4025 DIM STX(FTN):STX(14)=0:STX(13)=0:
STX(9)=-N:STX(TN)=-N:STX(11)=-N:STX(5)
=N:STX(FTN)=N:STX(6)=N:STX(7)=N
4030 DIM STY(FTN):STY(11)=0:STY(7)=0:S
TY(6)=-N:STY(TN)=-N:STY(14)=-N:STY(5)=
N:STY(FTN)=N:STY(9)=N:STY(13)=N
4035 KEY=764:CHP=756:SKR=708:SHT=709:B
LF=710:SNK=711:BAK=712:R=53770:VF=5376
0:VVD=53761:PUR=170:DI$=202:DIS1=138
5000 REM REDEFINITION DES CARACTERES
5010 POKE 106,PEEK(740)-5:GRAPHICS 18:
CHSET=(PEEK(106)+N)*TFX
5015 POSITION 4,4:? #N6;"ssssnake !!!:"
:POSITION 3,N6:? #N6;"ADAPTATION  DE":
REM INVERSE CONTROL+A
5020 POSITION 1,N8:? #N6;"patrick le m
eitour":POKE BAK,RED
5025 FOR I=1536 TO 1551:READ Y:POKE I,
Y:NEXT I:POKE VVD,PUR
5030 FOR I=1557 TO 1758:READ Y:POKE I,
Y:POKE VF,Y:SOUND N,PEEK(R),TN,TN:POKE
 SNK,Y:NEXT I
5035 RESTORE 5110
5040 READ X:X=X*N8:IF X<0 THEN POKE VF
,0:SOUND N,0,0,0:GRAPHICS 17:GOTO 5075
5050 FOR Y=0 TO 7:READ A:SOUND 0,A,TN,
TN:SOUND N,PEEK(R),TN,TN:POKE CHSET+X+
Y,A:POKE SNK,A:NEXT Y:GOTO 5040
5075 DL=PEEK(560)+TFX*PEEK(561):POKE D
L+27,134:POKE 512,0:POKE 513,N6
5080 POKE 54286,192:CHSET=CHSET/TFX:GO
TO 2000
5100 REM DL
5101 DATA 72,169,224,141,10,212,141,9,
212,169,0,141,26,208,104,64
5103 DATA 0,0,0,0,1,1,2,2,3,3,4,4,4,4,
3,3,2,2,2,1,3,1,4,1,5,1,6,1,7,2,8,3,8,
4,9,4,10,4,11,4,12,4,13,4,14,4,15,3
5104 DATA 16,2,16,1,15,1,14,1,15,5,12,
6,13,6,14,6,15,6,16,6,15,6,14,6,13,6,1
2,7,11,8,12,8,13,8,14,8,15,8,16,9,16
5105 DATA 10,15,10,14,10,13,11,12,12,1
2,13,13,13,14,13,15,12,16,11,16,10,15,
11,16,12,16,13,15,13,16,14,14,14,13
5106 DATA 14,12,14,11,14,10,14,9,14,8,
14,7,14,6,14,7,14,8,14,9,14,10,14,11,1
4,12,14,13
5107 DATA 14,14,14,15,14,16,15,12,16,1
2,17,13,17,14,16,14,15,14
5108 DATA 16,15,16,16,17,16,18,16,19,1
5,19,14,19,13,19,12,18,12,18,12,18,13,
18,14,18,15,18,16,18,17,18,18,18,19
5110 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0
5111 DATA 64,0,0,0,0,0,0,0,0
5112 DATA 60,0,0,4,142,122,49,0,0
5113 DATA 124,0,0,33,58,76,140,0,0
5114 DATA 43,60,110,118,255,24,24,0,0
5115 DATA 107,60,110,118,255,24,24,0,0
5116 DATA 50,0,0,16,56,124,246,56,56
5117 DATA 114,0,0,16,56,124,246,56,56
5118 DATA 12,0,0,0,0,32,48,48,0
5119 DATA 76,0,0,0,0,32,48,48,0
5120 DATA 44,34,34,54,93,42,62,127,62
5121 DATA 108,28,20,20,93,42,62,127,62
5122 DATA 97,36,24,24,60,90,255,255,12
6
5123 DATA 33,0,0,24,60,90,255,255,126
5124 DATA 98,0,60,110,126,122,62,28,0
5125 DATA 34,2,63,110,126,122,62,28,0
5126 DATA 99,96,240,233,254,254,233,24
0,96
5127 DATA 35,96,240,232,252,252,232,24
0,96
5128 DATA 100,0,28,62,122,126,110,63,2
5129 DATA 36,0,28,62,122,126,110,60,0
5130 DATA 101,126,255,255,90,60,24,24,
36
5131 DATA 37,126,255,255,90,60,24,0,0
5132 DATA 102,0,56,124,94,126,118,60,0
5133 DATA 38,0,56,124,94,126,118,252,6
4
5134 DATA 103,6,15,151,127,127,151,15,
6
5135 DATA 39,6,15,23,63,63,23,15,6
5136 DATA 40,64,252,118,126,94,124,56,
0
5137 DATA 104,0,60,118,126,94,124,56,0
5138 DATA 41,24,60,90,231,231,90,60,24
5139 DATA 105,24,60,90,231,231,90,60,2
4
5140 DATA 42,24,60,90,231,231,90,60,24
5141 DATA 106,0,24,36,90,90,36,24,0
5142 DATA 3,102,102,255,102,102,255,10
2,102
5143 DATA 67,102,102,255,102,102,255,1
02,102
5199 DATA -1
```

GYROBAT

```
10 GOSUB 1100
20 GOSUB 10000:REM AFFICHE LES REGLES
30 TIMER=401:POKE 82,0:GOSUB 1400:REM
la montagne
40 GOSUB 3000:REM les murs
50 GOSUB 3500:REM affiche le rescape
60 GOSUB 4000:REM les points
70 GOSUB 2000:REM decollage helico
80 GOSUB 1000:GOSUB 2100:GOSUB 1050:GO
SUB 2100:GOSUB 3100:IF HELICO<>0 AND R
ESCAPES<>0 THEN 80
90 POKE 82,1:? "K":SOUND 0,0,0,0:SOUND
 1,0,0,0
95 IF RESCAPES>0 THEN ? "IL EN RESTE "
;RESCAPES;" QUE VOUS N'AVEZ PAS SAUVE"
:GOTO 107
100 GOSUB 4100:REM fin de jeu
102 ? " BRAVO !! VOUS ETES UN HEROS"
105 ? "OU UNE HEROINE .."
107 SCORE=((HELICO*18)+(9-RESCAPES)*10
)/9
109 GOSUB 10300
112 ? :? " SCORE : ";R;" SUR 20"
113 IF R>RC THEN RC=R
114 ? :? "RECORD : ";RC;" SUR 20"
115 IF R<3 THEN GOTO 121
116 IF R<7 AND R>2 THEN GOTO 122
117 IF R<10 AND R>6 THEN GOTO 123
118 IF R<15 AND R>10 THEN GOTO 124
119 IF R<20 AND R>15 THEN GOTO 125
120 ? :? "H O R S   C O N C O U R S":
GOTO 130
121 ? :? "L A M E N T A B L E":GOTO 13
0
122 ? :? "F A I B L E":GOTO 130
123 ? :? "M O Y E N":GOTO 130
124 ? :? "E X C E L L E N T":GOTO 130
125 ? :? "P A R F A I T   OU... PRE
S QUE !"
130 ? :? "APPUYEZ SUR LE BOUTON POUR R
EJOUER"
135 ? :? "        TAPEZ START POUR TERMI
NER."
145 POKE 53248,0
150 IF PEEK(53279)=6 THEN ? :? :? "AU
REVOIR, COMMANDANT !!!"
155 IF STRIG(0)=0 THEN ? "K":GOTO 30
160 GOTO 150
999 REM DEPLACEMENT PALES
1000 TIMER=TIMER-0.2:POSITION 22,23:?
INT(TIMER);:IF TIMER<10 THEN POSITION
23,23:? "■";
1001 IF TIMER<100 THEN POSITION 24,23:
? "■";
1002 IF TIMER<0 THEN TIMER=0:GOTO 90
1005 POKE DLST+512,254:POKE DLST+520,0
:POKE DLST+528,0:POKE DLST+536,127
1010 POKE DLST+553,7:POKE DLST+560,15:
POKE DLST+561,224:POKE DLST+568,224:RE
TURN
1050 POKE DLST+512,7:POKE DLST+520,240
:POKE DLST+528,15:POKE DLST+536,224
1060 POKE DLST+553,126:POKE DLST+560,0
:POKE DLST+561,0:POKE DLST+568,127:RET
URN
1099 REM == CARACTERES GRAPHIQUES ==
1100 POKE 106,PEEK(106)-5:GRAPHICS 0
1102 Y=INT(RND(0)*15)+1
1103 Z=INT(RND(0)*15)+1
1110 SETCOLOR 4,Z,3:SETCOLOR 1,Y,0
1112 W=INT(RND(0)*15)+1
1120 SETCOLOR 2,W,9:POKE 752,1
1130 DLST=(PEEK(106)+1)*256:GOSUB 4500
1140 FOR I=0 TO 1023:POKE DLST+I,PEEK(
57344+I):NEXT I
1150 POKE 756,DLST/256:POKE 752,1
1160 FOR I=0 TO 63:READ V:POKE 512+DLS
T+I,V:NEXT I
1169 REM ** HELICO COTE GAUCHE **
1170 DATA 255,6,63,97,195,255,12,127
1180 DATA 240,7,143,254,248,224,192,24
0
1189 REM ** HELICO COTE DROIT **
1190 DATA 15,224,241,127,31,7,3,15
1200 DATA 255,96,252,134,195,255,48,25
4
1209 REM ** DESSIN DU BONHOMME **
1210 DATA 124,84,124,56,254,124,108,23
8
1219 REM ** DESSIN DU GROS HELICO **
1220 DATA 0,127,6,63,96,193,255,15
1230 DATA 15,224,3,199,255,255,255,0
1240 DATA 255,96,248,12,6,255,255,240
1300 ? CHR$(125):REM EFFACE ECRAN
1310 ECRAN=PEEK(88)+PEEK(89)*256
1311 REM adresse de debut d'ecran
1320 RETURN
1400 W=INT(RND(0)*15)
1410 IF W<1 THEN 1400
1420 Y=INT(RND(0)*15)
1430 IF Y<1 THEN 1420
1440 Z=INT(RND(0)*15)
1450 IF Z<1 THEN 1440
1460 SETCOLOR 2,W,9:SETCOLOR 1,Y,0:SET
COLOR 4,Z,3
1499 REM ** AFFICHAGE MONTAGNES **
1500 X=0:Y=RND(0)*4+15
1510 Y1=23:DY=INT(RND(0)*3)-1:DY=(DY=1
 AND Y<22)-(DY=-1 AND Y>15)
1520 POKE ECRAN+Y1*40+X,128:Y1=Y1-1:IF
 Y1>Y THEN 1520
1530 A=72*(DY=-1)+128*(DY=0)+74*(DY=1)
:Y=Y+DY
1540 POKE ECRAN+Y1*40+X,A
1550 IF A<>72 THEN 1560
1552 POKE ECRAN+Y1*40+X,128
1556 POKE ECRAN+(Y1-1)*40+X,72
1560 X=X+1:IF X<40 THEN 1510
1570 POKE ECRAN+10,69:POKE ECRAN+11,70
:POKE ECRAN+12,71
1571 REM affichage gros helico
1600 RETURN
1999 REM ## DEMARRAGE HELICO ##
2000 FOR I=200 TO 50 STEP -I/10
2005 XH=38:YH=0:POKE ECRAN+40*YH+XH,64
:POKE ECRAN+40*YH+XH+1,65
2010 SOUND 0,I,2,15:GOSUB 1000
2020 SOUND 1,I+10,10,5
2030 FOR J=0 TO 10:NEXT J
2040 GOSUB 1050:NEXT I:SOUND 0,150,2,1
5
2050 C1=64:C2=65
2051 REM init des caracteres helico
2060 RETURN
2099 REM ## DEPLACEMENT HELICO ##
2100 GOSUB 1000:GOSUB 2300
2101 REM test si il y a qq chose
2110 S=STICK(0):DX=((S=6)+(S=7)+(S=5))
*(XH<38)-((S=9)+(S=10)+(S=11))*(XH>0)
2111 REM deplacements dx, dy
2120 DY=((S=5)+(S=9)+(S=13))*(YH<22)-(
(S=6)+(S=10)+(S=14))*(YH>0)
2130 IF DX<>0 OR DY<>0 THEN POKE AD,0:
POKE AD+1,0
2131 REM efface les traces
```

```
2150 XH=XH+DX:YH=YH+DY:GOSUB 1050:GOSU
B 2300
2151 REM tests ecran
2160 IF DX=0 THEN 2180
2161 REM aucun changement de sens
2170 C1=64:C2=65:IF DX=1 THEN C1=66:C2
=67
2171 REM caracteres d'affichage
2180 POKE AD,C1:POKE AD+1,C2
2190 ST=STRIG(0):IF ST=0 AND (XH=10 OR
 XH=11) AND YH=1 AND HOM=1 THEN GOSUB
4070:HOM=0:GOSUB 3500
2191 REM test si reussit a sauver
2200 A=PEEK(AD+40):IF A=68 AND ST=0 AN
D HOM=0 THEN POKE AD+40,0:HOM=1
2201 REM si prise d'une personne
2210 B=PEEK(AD+41):IF B=68 AND ST=0 AN
D HOM=0 THEN POKE AD+41,0:HOM=1
2211 REM idem
2230 RETURN
2299 REM ## TEST HELICO ##
2300 AD=ECRAN+YH*40+XH:A=PEEK(AD):B=PE
EK(AD+1)
2310 IF (A=0 OR (A>63 AND A<68)) AND (
B=0 OR (B>63 AND B<68)) THEN RETURN
2320 IF (A=68 AND B=0) OR (A=0 AND B=6
8) AND HOM=0 THEN HOM=1:RETURN
2330 GOSUB 4050:GOSUB 2000
2331 REM helico en moins et reinialise
2340 AD=ECRAN+XH+YH*40
2350 IF HOM=1 THEN GOSUB 3500
2400 HOM=0:RETURN
2999 REM ++ INIT DES 2 MURS ++
3000 Y1=INT(RND(0)*8)+3:Y2=Y1+2
3010 YBM=Y1+1:XBM=0
3020 FOR I=0 TO 39:POKE ECRAN+I+Y1*40,
128
3030 POKE ECRAN+I+Y2*40,128:NEXT I
3040 POKE ECRAN+XBM+YBM*40,128
3090 RETURN
3099 REM ++ GESTION DES OBSTACLES ++
3100 POKE ECRAN+XBM+YBM*40,0
3101 REM efface carre mobile
3110 XBM=XBM+1:IF XBM=40 THEN XBM=0
3111 REM deplace le pave
3120 POKE ECRAN+XBM+YBM*40,128
3121 REM reaffiche le pave
3130 IF ATTM1>0 THEN 3160
3131 REM si attente de fermeture du mu
r superieure non-finie
3140 AD1=ECRAN+X1+Y1*40:POKE AD1,128:P
OKE AD1+1,128
3141 REM fermeture du mur
3150 ATTM1=INT(RND(0)*10)+10:X1=INT(RN
D(0)*39)
3151 REM nouvelle attente et ouverture
3160 AD1=ECRAN+X1+Y1*40:POKE AD1,0:POK
E AD1+1,0
3161 REM affiche la nouvelle ouverture
3170 IF ATTM2>0 THEN 3210
3171 REM si attente de fermeture du mu
r inferieure non-finie
3180 AD2=ECRAN+X2+Y2*40:POKE AD2,128:P
OKE AD2+1,128
3190 ATTM2=INT(RND(0)*10)+10:X2=INT(RN
D(0)*39)
3200 AD2=ECRAN+X2+Y2*40:POKE AD2,0:POK
E AD2+1,0
3210 ATTM1=ATTM1-1:ATTM2=ATTM2-1
3211 REM si attente en moins
3220 RETURN
3499 REM << INIT DU BONHOMME >>
3500 X=INT(RND(0)*40)
3510 A1=128:FOR Y=22 TO 14 STEP -1
3520 A=PEEK(ECRAN+X+Y*40)
3530 IF A=0 AND A1=128 THEN POKE ECRAN
+X+Y*40,68:GOTO 3590
3540 IF Y/8=INT(Y/8) THEN GOSUB 1000
3550 IF Y-INT(Y/8)*8=4 THEN GOSUB 1050
3560 A1=A:NEXT Y:X=X+1:IF X>39 THEN X=
0
3570 IF X>39 THEN X=0
3580 GOTO 3510
3590 RETURN
3999 REM << INIT DU SCORE >>
4000 POSITION 0,23:? "Helicos : ";:POS
ITION 14,23:? "Timer : ";:POSITION 27,
23:? "Rescapes : ";
4010 HELICO=6:RESCAPES=10
4020 GOSUB 4050:GOSUB 4070:RETURN
4049 REM ** UN HELICO EN MOINS **
4050 HELICO=HELICO-1:POSITION 10,23
4060 ? HELICO;:RETURN
4069 REM ** UNE PERSONNE SAUVEE **
4070 POKE 77,0:RESCAPES=RESCAPES-1
4080 POSITION 38,23:? RESCAPES;
4090 RETURN
4099 REM ** FIN DU JEU **
4100 SOUND 0,50,2,15:SOUND 1,60,10,5
4110 FOR I=10 TO 0 STEP -1:GOSUB 1000
4120 POSITION I,0:? CHR$(5);CHR$(6);CH
R$(7);" ";
4130 GOSUB 1050:NEXT I
4140 POSITION 0,0:? CHR$(6);CHR$(7);"
";:GOSUB 1000
4150 POSITION 0,0:? CHR$(7);" ";:GOSUB
1050
4160 POSITION 0,0:? " ";:GOSUB 1000
4170 FOR I=XH TO 0 STEP -1:GOSUB 1050
4180 POSITION I,1:? CHR$(0);CHR$(1);"
";
4190 GOSUB 1000:NEXT I
4200 POSITION 0,1:? CHR$(1);" ";:GOSUB
 1050
4210 POSITION 0,1:? " ";:SOUND 0,0,0,0
:SOUND 1,0,0,0
4220 FOR I=0 TO 200:NEXT I
4230 RETURN
4499 REM ** MESSAGE POUR L'ATTENTE **
4500 POSITION 15,10:? "GYROBATTLE"
4510 POSITION 15,11:? "**********":RET
URN
9999 REM ?? REGLES DU JEU ??
10000 ? CHR$(125):REM EFFACE L'ECRAN
10010 ? "          ---LE MONDE INTERDIT--
-"
10020 ? "    AUX COMMANDES D'UN HELICOP
TERE"
10030 ? "VOUS DEVREZ SAUVER VOS COMPAT
RIOTES"
10040 ? "  PRISONNIERS DU MONDE INTER
DIT."
10050 ?
10060 ? "  VOTRE TACTIQUE :"
10080 ? "  TROUVER UNE FAILLE DANS L'E
CRAN"
10090 ? "MAGNETIQUE ET LE TRAVERSER (A
TTENTION"
10100 ? "A SON NOYAU MOBILE DESTRUCTEU
R !)"
10110 ? "  ENSUITE SE METTRE JUSTE AU
DESSUS"
10120 ? "D'UN RESCAPE ET LE RAMASSER (
SANS S'"
10130 ? "ECRASER !) EN APPUYANT SUR LE
 BOUTON"
10140 ? "DU JOYSTICK,"
10150 ? "  ENFIN, RETRAVERSER L'ECRAN
MAGNE-"
10160 ? "TIQUE(EH OUI !),PUIS SE PLACE
R JUSTE"
10180 ? "EN DESSOUS DU SUPER-HELICOPTE
RE. "
10190 ? "APPUYER SUR LE BOUTON POUR DE
BARQUER"
10200 ? "LES MALHEUREUX. (LE DECOMPTEU
R DE"
10210 ? "RESCAPES VOUS SIGNALERA SI LE
 DEBAR-"
10220 ? "QUEMENT S'EST BIEN EFFECTUE).
"
10260 ? " APPUYEZ SUR LE BOUTON POUR C
OMMENCER";
10280 IF STRIG(0)=1 THEN 10280:REM ATT
END BOUTON
10290 ? CHR$(125):REM EFFACE L'ECRAN
10295 RETURN
10300 IF SCORE>INT(SCORE) THEN 10320
10310 R=SCORE
10320 D=SCORE-INT(SCORE)
10330 IF D>0.5 THEN 10360
10340 R=INT(SCORE)
10350 RETURN
10360 R=INT(SCORE)+1
10390 RETURN
```

BOMBES

```
50 DIM A$(50)
60 GRAPHICS 0:SETCOLOR 1,2,4:POKE 709,
0:POKE 710,43:POKE 712,43:POKE 752,1:P
OKE 82,1
70 TRAP 70:? "K";,"INSTRUCTIONS (O/N)"
;:OPEN #1,4,0,"K:":GET #1,A
80 CLOSE #1:? "K":IF A=78 THEN 300
90 A$="  10 BOMBES TELE-GUIDEES ARRIVE
NT SUR":GOSUB 360
100 A$="LA VILLE, POUR LA DETRUIRE.":G
OSUB 360
110 A$=" ":GOSUB 360
120 A$="VOTRE MISSION : ":GOSUB 360
130 A$="  DETRUIRE TOUTES CES BOMBES."
:GOSUB 360
140 A$="  EN UTILISANT LES TOUCHES 1,
2 ET 3":GOSUB 360
150 A$="VOUS COMMANDEZ LE TIR DE 3 LAS
ERS.":GOSUB 360
160 A$=" ":GOSUB 360
170 A$="VOTRE SCORE : ":GOSUB 360
180 A$="  1. TIR DU HAUT = 10 POINTS":
GOSUB 360
190 A$="  2. TIR CENTRAL = 20 POINTS":
GOSUB 360
200 A$="  3. TIR DU  BAS = 30 POINTS":
GOSUB 360
210 A$=" ":GOSUB 360
220 A$="  SEUL UN TIR FRANC PEUT PENET
RER UNE":GOSUB 360
230 A$="BOMBE. SOYEZ PRECIS !!!":GOSUB
 360
240 A$=" ":GOSUB 360
250 A$="  LA PARTIE EST TERMINEE QUAND
 : ":GOSUB 360
260 A$="  1. VOUS DETRUISEZ TOUTES LES
 BOMBES":GOSUB 360
270 A$="                          OU":GOSUB 36
0
280 A$="  2. UNE BOMBE DETRUIT VOTRE V
ILLE":GOSUB 360
290 A$=" ":GOSUB 360
300 A$="     PRESSEZ 'RETURN' POUR CONT
INUER":GOSUB 360
310 POKE 764,255
320 IF PEEK(764)<>12 THEN 320
330 POKE 764,255:POKE 752,1
340 FOR G=0 TO 20:POSITION 0,G:? "
                                    ":NE
XT G
350 GOTO 380
360 FOR S=1 TO LEN(A$):FOR Q=1 TO 10:N
EXT Q:SOUND 1,120,10,12:? A$(S,S);:SOU
ND 1,0,0,0:NEXT S:? :RETURN
380 GRAPHICS 7:SETCOLOR 2,12,4:SETCOLO
R 4,7,0:SETCOLOR 1,13,12
390 COLOR 3:FOR L=0 TO 159 STEP 2
400 Q=INT(RND(0)*7)+1
410 PLOT L,79:DRAWTO L,(79-Q)
420 PLOT L+1,79:DRAWTO L+1,(79-Q):NEXT
 L
430 SETCOLOR 0,1,8:COLOR 1
440 PLOT 2,0:DRAWTO 2,79
450 PLOT 3,10:PLOT 31,11:PLOT 4,11:PLO
T 4,12:PLOT 5,12:PLOT 4,13:PLOT 3,13:P
LOT 3,14
460 PLOT 3,30:PLOT 3,31:PLOT 4,31:PLOT
 4,32:PLOT 5,32:PLOT 4,33:PLOT 3,33:PL
OT 3,34
470 PLOT 3,50:PLOT 3,51:PLOT 4,51:PLOT
 4,52:PLOT 5,52:PLOT 4,52:PLOT 3,53:PL
OT 3,54
480 POKE 752,1:FOR L=1 TO 12:? "     PR
ET !!!":SOUND 1,120,10,14:FOR J=1 TO 2
0:NEXT J
490 ? "     PRET !!!     ":SOUND 1,70,10
,14:FOR J=1 TO 20:NEXT J
500 NEXT L
510 ? "  GO..GO..GO!!!"
520 FOR L=1 TO 3:FOR Q=1 TO 80 STEP 10
:SOUND 1,Q*L,10,L+12:A=A+1
530 NEXT Q:NEXT L
540 ? "K":SOUND 1,0,0,0:S=0
560 FOR OU=1 TO 10
570 R=80
580 FOR K=2 TO 76 STEP 5
590 POKE 656,2:? "SCORE : ";S;"
BOMBE NO. ";OU
600 SOUND 1,RND(0)*8,120,7
610 W=INT(RND(0)*4)-2:Q=(RND(0)*5)-2:K
=K+W:R=R+Q
620 IF R>154 THEN R=154
630 IF R<4 THEN R=4
640 COLOR 1:GOSUB 770
650 P=PEEK(764):IF P=31 THEN E=10:KK=K
K+1:GOSUB 800:POKE 764,255
660 IF P=30 THEN KK=KK+1:E=20:GOSUB 84
0:POKE 764,255
670 IF P=26 THEN KK=KK+1:E=30:GOSUB 88
0:POKE 764,255
680 COLOR 0:GOSUB 770
690 NEXT K
700 COLOR 1:GOSUB 770:FOR L=1 TO 50
710 A=INT(RND(0)*3)+1:COLOR A:PLOT R,K
:DRAWTO RND(0)*159,RND(0)*79:SOUND 1,R
ND(0)*90,120,15:NEXT L:SOUND 1,0,0,0
720 GRAPHICS 0:POKE 709,15:POKE 710,80
:POKE 712,80:POKE 752,1:? :? :? :? :?
"VOUS PERDEZ..."
730 ? :? "VOTRE SCORE ETAIT DE ";S;" P
OINTS"
740 ? :? "VOUS ETES RENVOYE !!!"
760 ? :? :GOTO 1080
770 PLOT R+1,K+1:DRAWTO R+6,K+1:PLOT R
,K+2:PLOT R+1,K+2:PLOT R+3,K+2
780 PLOT R+4,K+2:PLOT R+6,K+2:PLOT R+7
,K+2:PLOT R+1,K+3:DRAWTO R+6,K+3
790 RETURN
800 COLOR 2:PLOT 6,12:DRAWTO R+5,12:CO
LOR 0:PLOT 6,12:DRAWTO 159,12:FOR L=1
TO 255 STEP 30:SOUND 1,L,10,15:NEXT L
810 IF K>=9 AND K<=11 THEN 920
820 SOUND 1,0,0,0
830 RETURN
840 COLOR 2:PLOT 6,32:DRAWTO R+5,32:CO
LOR 0:PLOT 6,32:DRAWTO 159,32:FOR L=25
5 TO 1 STEP -30:SOUND 1,L,10,15:NEXT L
850 IF K>=29 AND K<=31 THEN 920
860 SOUND 1,0,0,0
870 RETURN
880 COLOR 2:PLOT 6,52:DRAWTO R+5,52:CO
LOR 0:PLOT 6,52:DRAWTO 159,52:FOR L=15
5 TO 355 STEP 30:SOUND 1,L,10,15:NEXT
L
890 IF K>=49 AND K<=51 THEN 920
900 SOUND 1,0,0,0
910 RETURN
920 POP :POKE 764,255
940 FOR N=1 TO 10
950 Q=(RND(0)*12)-5:W=(RND(0)*12)-5
960 COLOR INT(RND(0)*3)+1
970 PLOT R+3,K+3:DRAWTO R+Q,K+W:SOUND
1,RND(0)*90,120,15:NEXT N
980 COLOR 0
990 FOR L=R-7 TO R+7:PLOT L,K-7:DRAWTO
 L,K+7:NEXT L:S=S+E:SOUND 1,0,0,0
1000 E=0
1010 NEXT OU
1020 FOR G=1 TO 3:FOR J=1 TO 255 STEP
4:SOUND 1,J,10,15:NEXT J:NEXT G
1030 SOUND 1,0,0,0
1040 GRAPHICS 0:POKE 709,15:POKE 710,1
6:POKE 712,16:POKE 752,1:? :? :? "VOUS
 REUSSISSEZ !!!"
1050 ? :? "VOUS AVEZ DETRUIT TOUTES LE
S BOMBES !"
1060 ? :? "AVEC ";KK;" TIRS LASER"
1070 ? :? "CELA VOUS DONNE UN SCORE DE
 ";S-(KK*2)
1080 ? :? "UNE AUTRE PARTIE ?":TRAP 10
80:OPEN #1,4,0,"K:":GET #1,A:CLOSE #1
1090 IF A<>78 THEN RUN
1100 ? :? :? :? "AU REVOIR !!!"
```

TURBO BASIC XL

de Frank Ostrovski.

Enfin arrivé en France, alors qu'il éxiste depuis début 86, le Turbo Basic XL a été écrit par l'auteur même du sublime GFA BASIC sur ST, l'auteur ayant écrit le GFA en 3-4 mois sur les bases de ce qu'il avait crée pour votre ATARI 800XL... Trente seconde apres avoir booté le disque, et après avoir chargé un AUTORUN.SYS de près de 18 Ko, un PRINT FRE(0) me rassure de suite et m'indique 34201 octets de libres, soit pres de 2 Ko de plus que notre bon Vieux BASIC ATARI d'origine ! Ca commence bien, et ce *n'est pas fini: après Tests (voir programmes* TEST1 à TEST9), il resulte que le TURBO est entre 2 et 4 fois plus rapide que le BASIC ATARI et va meme jusqu'à se payer le luxe de battre le BASIC d'OSS (XL ou XE) de 10 à 50% plus vite, sauf pour certains acces aux fichiers DOS qui eux sont plus lents, nul n'est parfait. Par rapport au GFA (ST) FOR NEXT 10000 fois prend 7,46 secondes en TURBO BASIC XL, contre 4 en GFA, bigre c'est rapide... Voir Le Tableau 1 pour les comparaisons ATARI, OSS (normal), OSS (en mode FAST) et le TURBO, édifiant !

Le basic ATARI compte 83 Fonctions, le TURBO en compte une cinquantaine de plus à son actif, et une trentaine que le BASIC D'OSS n'a pas...

Coté manipulation des octets, variables et du binaire on trouve: BPUT, BGET, EXOR, %GET, %PUT, INKEY$; BLOAD (sans BSAVE à ma connaissance..), DPEEK, DPOKE, DUMP(liste des variables...), HEX$ (donne sur 2 ou 4 caractère l'équivalent en Hexa d'un nombre), et PRINT $5A vous donnera le résultat en décimal.

Pour ce qui est des structures de répétition, c'est le grand jeu:
(FOR NEXT) (DO LOOP) (WHILE WEND) (IF THEN ELSE et ENDIF) (REPEAT UNTIL).

Coté PROCEDURE (PROC ENDPROC et EXEC "NOMPROCEDURE"), je n'ai pas eu le temps de chercher s'il y avait des variables locales aux procédures, mais il existe une instruction: EXIT..

Coté MUSIQUE: DSOUND (ne gere plus que 2 voies mais la frequence accepte des nombres entre 0 et 65535 au lieu de 256, ce qui permet une excelente précision), SOUND est toujours disponnible.

Coté TEMPS: TIME$ donne le temps écoulé en heures, minutes et secondes; TIME en 1/50 eme de seconde.

Coté CALCULS: DEC, DIV, FRACT & MOD.

Coté DESSIN, ce n'est pas mal non plus: CIRCLE X,Y,R trace un cercle de rayon R centré sur X,Y, aucun problème si le cercle sort de l'écran. En mode GR. 8 un cercle de rayon 96 est tracé en 650 millisecondes, PAINT le remplit en moins de 3 secondes. Autres fonctions: CLS, FILLTO X,Y (rempli avec fcolor tout ce qui est à droite du trait tracé entre l'ancienne position et celle pointée par X et Y, mais s'arrete a droite si une couleur differente du fond est rencontrée..), FCOLOR (couleur de remplissage de fillto), TEXT (affiche un texte dans n'importe quel mode graphique sans contraintes de débordements), MOVE Origine,Destination,Taille (-MOVE ?) sert à déplacer une zone memoire très rapidement, exemple les players-Missiles, qui n'ont aucune autre fonction dédiée.

Coté aide à la mise au point: TRACE (visualise à l'écran les lignes executées, arrêt par la touche BREAK), DUMP (sur nimporte quel périphérique, meme DUMP "D1:LISTVAR.HLP" est autorisé !!), RENUM Début,Destination,Ecart (Renumérote complètement de 'Début' à 32767 en 'Destination' avec 'Ecart' entre les Numéros de lignes), DEL (efface des lignes), ERL (donne le N° de ligne ou c'est produite la derniere erreur), ERR (donne le N° de l'erreur, en mode RUN seulement) ces deux ordres utilisés conjointement avec TRAP permettent un controle Total des erreurs.

Coté disque: DIR donne le catalogue d'un drive (D1 à D4 et même D8), DELETE, RENAME, LOCK, UNLOCK remplacent respectivement les commandes A, D, E, F, G du DOS. Au fait l'Ordre DOS ne doit JAMMAIS etre utilisé, sinon il vous sera impossible de retourner au BASIC, celui-ci n'étant pas en cartouche, Par contre il est apparemment possible de créer une disquette avec le DOS 2.5 et RAMDISK.COM + le TURBO BASIC XL sur un 130 XE, cela permet d'avoir un RAMDISK en D8, et donc de gerer les 64 Ko suplémentaires du 130XE. On arrive ainsi, en TURBO BASIC, à un débit de près de 4800 Bauds vers le minitel en passant par l'interface Fanitel V.2.0. alors qu'avec le BASIC d'OSS on obteint péniblement 1200 Bauds (avec l'interface A850). Notez bien que le TURBO BASIC est dans un fichier AUTORUN.SYS et par la

ESPION 1

```
10 ? CHR$(125)
12 ? "┌──────────────────────────────┐"
14 ? "│              ESPION1         │"
16 ? "│      serie TURBO BASIC XL    │"
18 ? "│            Aout 1987         │"
20 ? "│      par Laurent Decomble    │"
22 ? "├──────────────────────────────┤"
24 ? "│   ANALYSE LE CONTENU D'UN    │"
26 ? "│      FICHIER AUTORUN.SYS     │"
28 ? "│ resultats sur ecran ou sur   │"
30 ? "│      imprimante au choix     │"
32 ? "└──────────────────────────────┘"
34 ? "          START => SUITE "
36 POKE 53279,0
38 IF PEEK(53279)<>6 THEN GOTO 38
40 TMAX=1000
42 DIM T$(10),G$(TMAX)
44 INPUT "Ecran ou Printer ";T$
46 IF T$="P"
48   TRAP 144
50   OPEN #2,8,0,"P:"
52 ENDIF
54 IF T$="E"
56   CLOSE #2:OPEN #2,8,0,"E:"
58 ENDIF
60 CLOSE #1:OPEN #1,4,0,"D1:AUTORUN.SY
S"
62 TRAP 140
64 GET #1,X:GET #1,Y:Z=X*Y
66 IF Z<65025 THEN ? "ERREUR CE N'EST
PAS UN FICHIER LM.":STOP
68 PART=1
70 ? CHR$(125)
72 GOSUB 128
74 ? #2:? #2;"-------MODULE No ";HEX$(
PART);" ------",PART
76 ? #2;"DEBUT :$";HEX$(DEBUT),DEBUT
78 ? #2;"  FIN :$";HEX$(FIN),FIN
80 ? #2;"TAILLE:$";HEX$(NOCT),NOCT
82 IF NOCT=2
84   IF HEX$(DEBUT)="02E0"
86     T$=" RUN "
88   ENDIF
90   IF HEX$(DEBUT)="02E2"
92     T$="INIT "
94   ENDIF
96   GET #1,X:GET #1,Y:Z=X+Y*256
98   ? #2;T$;HEX$(Z),Z
100 ELSE
102   IF NOCT>=TMAX
104     REPEAT
106       BGET #1,ADR(G$),TMAX
108       NOCT=NOCT-TMAX
110     UNTIL NOCT<=TMAX
112   ENDIF
114   IF NOCT>0
116     BGET #1,ADR(G$),NOCT
118   ENDIF
120 ENDIF
122 PART=PART+1
124 GOTO 72
126 STOP
128 GET #1,DL:GET #1,DM:GET #1,FL:GET
#1,FM
130 DEBUT=DL+DM*256
132 FIN=FL+FM*256
134 NOCT=FIN-DEBUT+1
136 IF NOCT<0 THEN ? "ERREUR DE TAILLE
":STOP
138 RETURN
140 ? #2;"----FIN----"
142 CLOSE #1:END
144 ? "ERREUR IMPRIMANTE..":STOP
146 END
```

même empêche tout autre autorun.sys, donc la liaison serie des A850 est inutilisable, le port centronics fonctionne sans problème. (NDLR: Toute personne interessée pour que l'auteur de cet article modifie le TURBO BASIC, afin qu'il puisse reconnaitre le port SERIE, peut le contacter en écrivant au journal ou par minitel BAL FANHARD sur SM1*STMAG.)

Le POUR: Voici un basic rapide, fiable, performant et nettement moins cher que la cartouche d'OSS, de plus il est 100% compatible au niveau des instructions BASIC (DOS mis a part) pour peu que vous n'ayez pas fait de POKE bizarroï de. Vous pouvez vous procurer ce BASIC dans différents Clubs et bien entendu à la boutique de Pressimage. Le RENUM est très précieux ! Nous lui souhaitons donc une grande diffusion, et si vous le souhaitez, nous publierons des programmes en TURBO BASIC XL. A propos... nous recherchons le compilateur de ce basic.

Le CONTRE: si vous faites de gros programmes, seul le basic XE d'OSS en cartouche, vous autorise en mode EXTEND a 64 Ko de programme et 32 Ko pour les données, sur 130 XE, mais sans RAMDISK. Personnellement en 18 mois je n'ai du me servir du mode extend que 2 ou 3 fois.

Pour voir à quoi ressemble un programme en TURBO BASIC XL, reportez-vous au programme ESPION1 qui est dans le cahier des listings.

Laurent Decomble.

NB:Les lignes 20,50,60 du test n°1 servent à chronometrer la durée d'exécution du programme vous pouvez les reproduires (mais pas avec les memes numéros de ligne pour les lignes 50 et 60) dans les autres tests si vous désirez mesurer le temps d'exécution.

```
10 REM TEST 1
20 POKE 18,0:POKE 19,0:POKE 20,0
30 FOR A=1 TO 1000
40 NEXT A
50 A=PEEK(20):B=PEEK(19)
60 ?(A+B*256)*.02;" SECONDES"

10 REM TEST 2
30 FOR A=1 TO 10000
40 B=A+A-A/A*A
50 NEXT A

10 REM TEST 3
30 FOR A=1 TO 100
40 B=ATN(SIN(A)*COS(A)/(SIN(A)/COS(A))
50 NEXT A

10 REM TEST 4
30 FOR A=1 TO 100
40 ? "TEST AFFICHAGE SIMPLE"
50 NEXT A

10 REM TEST 5
30 A=1
40 B=A+A-A/A*A
50 A=A+1
60 IF A<1001 GOTO 40

10 REM TEST 6
30 A=1
50 DIM A(100)
60 FOR B=1 TO 100
70 GOSUB 100
80 NEXT B
90 GOTO 130
100 A(B)=B+B-B/B*B
110A(B)=ATN(SIN(A(B))*COS(A(B))
/SIN(A(B))/COS(A(B)))))
120 RETURN
130 ...

10 REM TEST 7
40 DIM A(1000)
50 B=1
60 GOSUB 130
70 FOR C=1 TO 10
80 IF C>B THEN ?"VALEUR ",B,C
90 NEXT C
100 B=B+1
110 IF B<99 THEN GOTO 60
120 GOTO 150
130 A(B*10+C)=SQR(B*B+C*C)
140 RETURN

10 REM TEST 8
30 OPEN #1,8,0,"D1:ESSAI.TST"
40 DIM A$(128),B$(128)
50 B$=""
60 FOR A=1 TO 128
70 B$(A,A)="*"
80 NEXT A
90 FOR A=1 TO 100
100 A$=B$
110 PUT #1,A
120 NEXT A
130 CLOSE #1

10 REM TEST 9
30 OPEN #1,8,0,"D1:ESSAI1.TST"
40 FOR A=1 TO 8192
50 PUT #1,85
60 NEXT A
70 CLOSE #1
```

	TEMPS EN SECONDES			
N° TEST	TURBO BASIC	BASIC d'OSS FAST	BASIC d'OSS NORMAL	BASIC ATARI
1	7.46	10.52	12.06	22.56
2	55.24	66.14	67.74	147.30
3	10.70	11.14	11.16	42.04
4	4.04	4.12	4.16	4.16
5	7.52	7.52	8.02	18.92
6	11.96	12.26	12.42	44.56
7	6.94	7.68	8.28	19.86
8	8.16	4.84	4.84	9.80
9	38.32	37.22	37.60	82.36

SERIE "COMMENT CA MARCHE"

programme: "DECBIN"

Imaginez un bureau d'écolier, avec huit tiroirs, en fait quatre de chaque coté, à droite et à gauche. Ce sont de tout petits tiroirs, tellements petits que notre écolier ne peux y mettre qu'une seule bille de verre à la fois. Steph, notre écolier, est si fatigué de se baisser toute la journée durant (oui pendant ces vacances de juillet, il a trouvé un boulot de cueilleur de disquettes près du mont fujirama, et eux, leur technique c'est les disquettes à la fraise, donc au ras du sol...). Euhh tout ca pour vous dire qu'il avait bricolé son bureau de manière à ouvrir ces tiroirs sans se baisser, imaginez donc ces tiroirs disposés horizontalement. Steph, ayant par malheur, poignardé ses lunettes dans son bain, d'eau mousseuse marafiju, avait repéré ces tiroirs avec des numéros pour ne pas se tromper. Celui le plus à droite portait le numéro Zéro, celui le plus à gauche le numéro Sept. Ayant vu dernièrement le film "Un sac de Bille", il décide de faire coter ces billes à la Maison des Jeunes Cotations la plus proche. Le directeur de celle-ci, surnomé "le mondragore", était poëte en mal d'oreilles attentives, aussi fit-il cette réponse à notre Steph:

Mais sans frère tu n'es qu'un
C'est la valeur, petit atarien
Qu'a, ta première bille.
Elle vaut bien l'orphée Linien.

Aussi les sept jours prochains
Par deux chaque bille
La valeur sera doublée
mais prends garde à l'échiquier.
Qui point ne rit,
Car plus de riz..

C'est ainsi que Steph ecrivit le nombre 1 sur la bille rangée dans le tiroir marqué Zéro. Un jour après il doubla la valeur de la bille et écrivit 2 sur la bille rangée dans le tiroir marqué un. Le deuxième jour il inscrivit un 4 (2x2) dans le tiroir 2. Le troisième jour, 8 (4x2) dans le tiroir 3, et ainsi de suite: 16 (8x2) dans le 4, 32 (16x2) dans le 5, 64 (32x2) dans le tiroir 6, et enfin le septième jour: 128 (64x2) sur la 8ème bille dans le tiroir numéroté 7.
Il se senti plus riche que s'il avait découvert une mine de diamants beaucassiens, et voulu connaitre le montant de sa Fortune. Il

5 STAGES ATARI 8 bits XL/XE

-BASIC NIVEAU 1 Durée: 18 heures sur 2 jours
3 dates: 31/10 & 1/11
7 & 8/11 Prix: 750 Fr *
19 & 20/12 Nombre de places 10 à 12

-BASIC et ASSEMBLEUR Durée: 26 heures sur 3 jours
2 dates: 2,3 & 4/11
26,27 & 28/12 Prix: 1300 Fr *
Nombre de places 8 à 10

* Le prix comprend; le stage, l'hébergement en hotel ** transport jusqu'a l'hotel, tous repas sauf boissons
-prévoir: transport jusqu'au rendez-vous Gare St-Lazare le matin 8h00, suppléments "Modif de votre ATARI" : ROM Basic/Assembleur et/ou ROM "MONITEUR" + livres

RENSEIGNEMENTS, INSCRIPTIONS: Club Cenacle "STAGES"
24 rue victor Basch 95110 Sannois

BASA SM 1

```
10 ? CHR$(125)
12 ? "┌──────────────────────────────┐"
14 ? "│ REVERSIMAGE Programme No 1 │"
16 ? "│   serie Basic-Assembleur   │"
18 ? "│          Aout 1987         │"
20 ? "│    par Laurent Decomble    │"
22 ? "├──────────────────────────────┤"
24 ? "│ Inverse le Haut et le Bas  │"
26 ? "│ d'une image  faisant 7680  │"
28 ? "│ Octets,  soit  192 lignes  │"
30 ? "│ avec 40 octets par  ligne  │"
32 ? "├──────────────────────────────┤"
34 ? "│Ici BASIC  SEULEMENT...     │"
36 ? "│      donc assez lent       │"
38 ? "└──────────────────────────────┘"
40 ? "          START => SUITE "
42 POKE 53279,0
44 IF PEEK(53279)<>6 THEN GOTO 44
46 REM MODULE CHARGEMENT D'IMAGE
48 ? CHR$(125)
50 ? :? :?
52 ? "┌──────────────────────────────┐"
54 ? "│Ici chargement de l'image en│"
56 ? "│ utilisant   seulement   les│"
58 ? "│ ordres du BASIC. But: image│"
60 ? "│ du disque vers l'ecran.    │"
62 ? "└──────────────────────────────┘"
64 POKE 53279,0
66 POKE 82,0:POKE 710,0
68 POKE 709,255
70 POKE 709,14:POKE 710,0
72 DIM BUF$(40),R$(15)
74 ? "Nom de l'image a travailler"
76 ? "──────────────────────────────"
78 ? "  (image de 62 secteurs)"
80 ? :? "si vous ne savez pas"
82 ? :? "repondre I"
84 ? :? " ex. D1:PORTRAIT.PIC"
86 ? :? "    ";:INPUT R$
88 ? "──────────────────────────────"
90 ? "  L'INVERSION se produira"
92 ? "   a chaque fois que vous"
94 ? "   presserez  une  touche"
96 ? "          START => SUITE "
98 POKE 53279,0
100 IF PEEK(53279)<>6 THEN GOTO 100
102 GRAPHICS 31
104 SC=PEEK(88)+PEEK(89)*256
106 IF R$<>"I" THEN GOTO 118
108 COLOR 1:PLOT 0,0:FOR A=1 TO 40
110 X=RND(1)*159:Y=RND(1)*191
112 DRAWTO X,Y
114 NEXT A
116 GOTO 128
118 TRAP 70:CLOSE #1:OPEN #1,4,0,R$
120 FOR A=SC TO SC+7679
122 GET #1,X:REM PREND UN OCTET
124 POKE A,X:REM L'ECRIT A L'ECRAN
126 NEXT A:REM OCTET SUIVANT
128 REM UNE TOUCHE=INVERSION IMAGE
130 POKE 712,255:FOR A=1 TO 10:NEXT A
132 POKE 712,0
134 POKE 764,255
136 IF PEEK(764)=255 THEN GOTO 136
138 POKE 764,255
140 REM INVERSION EN BASIC !!
142 FOR NL=0 TO 95
144 SB=SC+(191-NL)*40
146 SH=SC+NL*40
148 FOR NC=0 TO 39
150 X=PEEK(SB+NC)
152 POKE SB+NC,PEEK(SH+NC)
154 POKE SH+NC,X
156 NEXT NC
158 NEXT NL
160 GOTO 128
```

DECBIN

```
10 ? CHR$(125)
12 ? "┌──────────────────────────────┐"
14 ? "│            DECBIN            │"
16 ? "│ serie comment ca marche ?? │"
18 ? "│          Aout 1987           │"
20 ? "│    par Laurent Decomble      │"
22 ? "├──────────────────────────────┤"
24 ? "│ Entree: un nombre decimal  │"
26 ? "│          entre  0  et  255 │"
28 ? "│ Donne en resultats:        │"
30 ? "│   le nombre equivalent en  │"
32 ? "│   Hexadecimal et  binaire  │"
34 ? "│   et sa decomposition  en  │"
36 ? "│   puissances de deux.      │"
38 ? "│ but: apprendre l'assembleur│"
40 ? "└──────────────────────────────┘"
42 ? "          START => SUITE "
44 POKE 53279,0
46 IF PEEK(53279)<>6 THEN GOTO 46
48 ? CHR$(125)
50 DIM H$(64),HE$(16),B$(8)
52 HE$(1,16)="0123456789ABCDEF"
54 H$(1,4)="0000":REM 0
56 H$(5,8)="0001":REM 1
58 H$(9,12)="0010":REM 2
60 H$(13,16)="0011":REM 3
62 H$(17,20)="0100":REM 4
64 H$(21,24)="0101":REM 5
66 H$(25,28)="0110":REM 6
68 H$(29,32)="0111":REM 7
70 H$(33,36)="1000":REM 8
72 H$(37,40)="1001":REM 9
74 H$(41,44)="1010":REM A  10
76 H$(45,48)="1011":REM B  11
78 H$(49,52)="1100":REM C  12
80 H$(53,56)="1101":REM D  13
82 H$(57,60)="1110":REM E  14
84 H$(61,64)="1111":REM F  15
86 TRAP 86
88 ? "Votre nombre  (0 A 255):";
90 INPUT ND
92 IF ND>255 THEN GOTO 88
94 REM Combien de fois 16 dans  ND
96 MSB=INT(ND/16):REM entre 0 & 15
98 REM Calcul la position dans  H$
100 PG=MSB*4+1:REM entre 1 et 61
102 REM Le  reste  va  dans  LSB
104 LSB=ND-MSB*16:REM entre 0 et 15
106 REM Calcul la position dans  H$
108 PD=LSB*4+1:REM entre 1 et 61
110 REM Recopie H$ -> partie gauche
112 B$(1,4)=H$(PG,PG+3)
114 REM Recopie H$ -> partie droite
116 B$(5,8)=H$(PD,PD+3)
118 M=MSB+1:L=LSB+1:REM pour HE$
120 ? :? "-        en Hexadecimal:  $";
122 ? HE$(M,M);HE$(L,L):?
124 ? "Ce qui donne en Binaire= ";B$
126 ? :? "soit..":?
128 REM decompose le nombre binaire
130 FOR P=1 TO 8:PU=8-P
132 IF P>1 THEN ? "+";:GOTO 136
134 ? " ";
136 ? B$(P,P);" fois 2^";PU;"=";
138 ? INT((B$(P,P)="1")*2^(PU)+0.5)
140 IF P=4 THEN ?
142 NEXT P
144 ? "──────────────────────"
146 ? "=              ";ND:? :?
148 GOTO 88
```

additionna ces billes en se grattant la tete (la ou il n'y avait pas de bosse) : 128 + 64 + 32 + 16 + 8 + 4 + 2 + 1 = 255 ATRIs (l'ATRI est la monaie d'échange dans son école, et la bosse lui fut venu quand il fut sorti trop vite de sa baignoire sans lunettes...). Mais si je perds une bille en jouant ? "Hé bien tu ne compteras que les billes présentes dans leur tiroir.." lui dit son POKEY interne (4 voies polyphonique). Prévoyant de rafler toutes les billes du quartier, il dépensa 85 ATRIs pour acheter un 2ème bureau mais avec des tiroirs numérotés de 8 à 15 cette fois-ci. Il lui restait donc une bille de 128, une de 32, une de 8, et une de 2 ATRIs, ce qui fait bien les 170 ATRIs qui lui restent. Il décida de garder le même système de "Cotation" pour les tiroirs 8 à 15, valeur 256 pour le 8ème et... il trouvait fastidieux de multiplier par deux a chaque fois depuis le début. Aussi dépensa-t-il 8 ATRIs pour acheter une calculatrice, ayant ce qu'on appele une fonction puissance de 2. Simple, faire 2 élevé à la puissance 10 (par exemple) lui donnait 1024 ATRIs, la valeur de la bille dans le tiroir Numéroté 10, ainsi le tiroir n° 15 pouvait avoir une bille de 2 élevé à la puissance 15, soit 32768. Dans ces conditions quel pouvait être le montant maximum de sa fortune ? C'est de son ANTIC Atarhips, que lui vin la réponse: "Fais 2 élevé à la puissance 16, puisque tu as 16 tiroirs, ainsi 2 p.16 te donne 65536 ATRIs et 2p.8 te donne 256 ATRIs.."
"Mais c'est faux, puisque tout a l'heure j'ai trouvé 255 ATRIs pour mes 8 premiers tiroirs !" reprocha Steph
"Oui, je dois avoir un coup dans le riz sept, j'ai oublié de te dire de faire moins un a la fin, car si tu n'as aucune bille tu as zero ATRIs."

Si vous avez bien suivit cette petite histoire, fait les dessins des tiroirs et des billes, ainsi que leur valeur en ATRIs, vous venez de comprendre comment compter en binaire. En effet remplacez chaque tiroir par un "bit", chaque bille présente dans un tiroir par un "1", "0" si elle est absente, et le bureau n'est autre qu'un octet, c'est a dire 8 bits (un octet = Byte en anglais). Lorsque Steph achette son 2 ème bureau, celui ci pourra contenir des billes bien plus chères que dans le premier bureau. Le 1er bureau est baptisé alors Bureau le Moins Significatif (LSb en anglais), le 2ème : le Plus significatif (MSB en anglais). donc les nombres que manipule le microprocesseur de l'atari (6502 encore appelé SALLY), tiennent sur un octet entre 0 et 255, et sur 2 octets (LSB,MSB) pour aller jusqu'a 65535.

l'ATARI possède un bureau de 16 tiroirs pour indiquer l'adresse d'une boite aux lettres dans sa ville appelée 'MEMOIRE', mais le facteur lui ne veut transporter que des lettres de un 'OCTET' à chaque fois (que voulez vous à son age..). Ainsi la 'ville' représente la mémoire de votre ATARI qui contient 65536 adresses ou trouver un OCTET. (65536 car l'adresse 0 existe, et de 0 à 65535 il y a bien 65536 adresses possibles).

Vous êtes désormais apte à lire le premier article de la serie "BASIC ASSEMBLEUR", toute ressemblance avec des noms, lieux, ou autre est purement fortuite... etc..

Laurent Decomble.

SERIE BASIC-ASSEMBLEUR

Un ordinateur c'est obéissant... Cela n'a pas pas d'oreilles pour comprendre nos ordres prononcés à haute voix. D'ou la nécessité de se servir d'un clavier. La ça se complique, pas moyen de lui faire écrire le langage parlé (à moins d'avoir vu l'analyseur de syntaxe du nouveau CHIMERE sur ST). Il est alors nécessaire de respecter un certain nombre de règles, rebaptisées Langages pour la circonstance. Celui que tout le monde connait c'est le BASIC. En Basic vous pouvez facilement passer de l'EDITION (création, modification de lignes) à l'EXECUTION (Run, Trace...). L'arrêt, lors d'une erreur, est rarement destructif et permet directement la recherche, de l'erreur, sa cause, sa correction puis à nouveau son execution. Cette facilité de manipulation fait souvent disparaitre l'étape de " Brouillon " ou d' " Analyse " dans la création d'un programme. La liste des ordres en Basic s'appele Un Jeu d'Instruction lorsque l'on parle du langage Assembleur. Mais c'est un terme imprécis car il manque la référence du Microprocesseur (Pour l'Atari il s'agit d'un 6502; on dit alors Jeu d'Instruction 6502). Qu'est-ce qu'un MICROPROCESSEUR ?? Matériellement parlant, c'est un circuit intégré , une "Puce" de 40 pattes, 5 cm de long par 1.5 cm de large (hauteur: < 5 mm). Que fait-il ?? Il prépare l'Atari à faire un Travail quelconque (charger la disquette...), sans oublier l'initialisation des autres circuits (Antic, Pokey, Gtia, Pia...). Comment le fait-il ?? Grâce à un programme appelé " Moniteur " ou plutôt " Superviseur " qui est logé à l'intérieur d'un circuit appelé ROM, c'est à dire écrit une fois pour toute (ROM vient de l'anglais Read Only Memory : Mémoire à Lecture Seule). A quelle vitesse ?? Nous, nous mesurons le temps avec des secondes;l'Atari lui peut effectuer 1.8 millions de cycles par secondes. Une précision : la plus petite instruction du 6502 fait 2 cycles , la plus grande 7, la moyenne étant de 4 cycles soit 450 000 instructions. Au fait un Cycle c'est, comme par exemple, les feux rouges à un croisement : ils règlent la circulation des informations !! Le langage du microprocesseur s'appele Langage Machine. Il est composé d'instructions 6502 exprimées en Binaire (voir pgm : DECBIN). Le langage d'assemblage sert à relier entre elles ces instructions mais sous une forme plus aisée à retenir dite Mnémonique. Le 6502 a un jeu de base de 56 instructions. Ainsi 11101000 en Binaire devient : $ E8 en Hexadécimal. C'est l'instruction INX qui signifie INcrémenter X de 1, X étant un des registres internes du 6502. Vous venez d'apprendre votre première instruction 6502: prenez dèsmaintenant un répertoire de la taille d'un petit cahier, et inscrivez INX à la lettre I, et sa fonction. N'hésitez pas à le completer à chaque fois que vous le pourrez, pourquoi pas au crayon noir. Je vous invite aussi à prendre contact avec le Club Cenacle (24 rue Victor Basch 95110 Sannois), pour vous procurer pour 20 Fr (disque + pochette d'envoi + timbres) un programme très utile à ceux qui désirent apprendre l'assembleur: il s'agit de 'CELIA2', un désassembleur très explicatif. sur l'enveloppe précisez bien 'opération assembleur'. Les 56 codes mnémoniques sont Standards pour tous les 6502 de n'importe quelle marque d'ordinateur. Un programme en Assembleur consiste à aligner les uns sous les autres ces codes en précisant le travail de chacun. Par exemple : LDA $14 signifie LoaD Accumulator (charger le registre A) avec le contenu de l'adresse 14 (Hexadécimal). 1)- Les 2 premières lettres LD signifieront toujours Charger c'est à dire mettre une Variable dans le registre indiqué en 3èmelettre (registre possible: A, X, Y deviennent : LDA, LDX, LDY). Reprenez votre répertoire à la lettre L et notez les mnémoniques suivants: LDA, LDX, LDY ainsi que leurs fonctions. 2- En assembleur ce qui est situé à droite d'un code mnémonique 6502 est un OPERANDE. Ainsi l'opérande peut decrire plusieurs actions differentes pour notre LDA $14 de tout a l'heure. L'Opérande represente une adresse 8 bits ou 'page zero'. En effet $14= 00010100 ce qui tient bien en 8 bits (8 bits = 1 octet) Avec LDA $D20F l'Opérande représente une adresse 16 bits cette fois ci, donc deux octets. En effet $D20F=1101 0010 0000 1111. Les 8 bits les plus à gauche représentent les poids forts de l'adresse, ou MSB (Most Signifiant Byte), donc MSB= $D2, $0F représente les poids faibles de l'adresse ou LSB (Least Signifiant Byte) Cherchons le rapport avec la page zéro de tout à l'heure: ici MSB= $D2 représente le numéro de page dans la mémoire de votre atari et LSB= $0F est l'adresse mémoire dans cette page. Nous connaissons maintenant 2 typesd'Opérandes: l'une est une adresse 8 bits en 'page zéro', l'autre sur 16 bits est dénomée 'Absolu' Voyons LDA #$14 Le # devant le $ indique que l'opérande est la donnée à ranger dans le registre A, l'opération est alors immédiate, notez la aussi sur votre répertoire... (representations visuelles) LDA #$14 c'est: A <--- $14 alors que LDA $14 se note: A <--- [$14] Si $14 (adresse mémoire) contient #$2A, c'est cette valeur alors qui est chargée dans le registre A Récapitulons en donnant le 'Mode d'adressage' à appliquer à l'opérande pour savoir ce que va faire le microprocesseur: LDA #$14 adressage immediat opérande= valeur à charger dans A (durée 2 cycles). LDA $14 adressage page zéro opérande= adresse ou aller chercher ce qui va dans A (poste restante si vous voulez une comparaison..) durée 3 cycles. LDA $D20F adressage absolu idem mais durée de 4 cycles. L'accès et la manière d'accéder à une adresse mémoire est primordiale, et c'est le MODE D'ADRESSAGE qui fait la différence, grace à une syntaxe propre aulangage d'assemblage (#$, $,et ceux que nous verrons par la suite..) -Note: il y a 256 pages de 256 octets pour un 6502, soit 65536 adresses ou octets. Ce qui divise par 1024 fait 64 Kilo-Octets ou Ko. Ce découpage vient de la séparation en MSB et LSB, de 2 fois 8 bits (n'oubliez pas que le 6502 est un 8 bit et qu'il y a 256 facons d'organiser 8 bits, voir programme DECBIN). -Dèscription de l'intérieur d' un microprocesseur. Vous connaissez maintenant 3 registres internes : A X et Y ; ils ont 8 Bits (1 octet). A c'est l'Accumulateur X et Y sont les registres d'index car ils interviennent dans les modes d'adressage. les nouveaux sont : PC Program Counter (adresse mémoire du 6502; 16 Bits de 0 à 65535) +SP Stack Pointer (adresse mémoire pour les sauvergades du 6502) P Registre d'ETATS. Le détail de ces registres dans un prochain n° de POKEY. Voyons maintenant les autres modes d'adressage. Toujours avec l'instruction LDA : -le Mode Indexé. Un index X ou Y est ajouté à l'opérande pour trouver la véritable adresse, celle dont il faut recopier le contenu dans A. Ce qui nous donne possible : 1)- LDA $14,X (page 0 indexée) 2)- LDA $D20F,X (absolu indexé) Exemple : si X=6 1)- A <--- [$14+$06] ou A <--- [$1A] 2)- A <--- [$D20F+$06] ou A <--- [$D215]. Je m'arrete la pour cette fois ci, il est deja minuit passé... La suite dans POKEY n° 5, pour vos commentaires ou questions BAL FANHARD sur SM1*STMAG. J'espère que le premier d'une série d'articles destinés au plus grand nombre de personnes possibles, vous satisfait dans sa manière d'aborder le problème néanmoins difficile, de l'assembleur. Je conseille fortement à ceux qui ont aussi un ST de bien connaitre l'assembleur 6502 avant de sombrer dans le jeu d'aventure de l'assembleur 68000.

Laurent et Celia Decomble.

PETITES ANNONCES

VENTES

600XL+64K+1050+300 JEUX DISK(PAWN,1942,GREEN BERET)... +LIVRES+DOC+JOYST. 2300 F
TOURNADE LAURENT
55 AVENUE DE VERDUN
12200 VILLEFRANCHE DE RAUERGUE

AFFAIRE ! VENDS 800XL +1050+1010+1020+60 LOGS + ATARI/MINITEL 2500 F.
HOREMANS SEBASTIEN
BECORDEL
80300 ALBERT
TEL:22-75-12-43

810 ATARI+CHIP+50LOGS 200F+DIVERS+INTERFACE HAPPY
LEROY PATRICK
24 RUE LECOUTURIER
14100 LISIEUX

ATARI 800XL+DRIVE 1050+NBX JEUX (LEADER BOARD SILENT SERVICE INTERNATIONAL KARATE ETC)+JOYSTICK+PAL PERITEL LE TOUT 300F
APPELER APRES 17H00 AU 30 51 03 85
EXPOSITO PASCAL
26 RUE DU LIMOUSIN
78310 MAUREPAS

TROIS K7 JEUX SMASH HITS 3ET4 + RESCUE ON FRACTALUS (10 JEUX) 50F
L'UNE OU 120F LES TROIS .
BEVAND LUDOVIC
22 RUE DES BRANDONS
77470 FUBLAINES
TEL:64 34 44 26

IMPRIMANTE ATARI 1027 (MAI 87) VALEUR 2500F VENDU 1500F
PETIT LAURENT
7 RUE AMPERE
95200 SARCELLE
TEL:39 86 50 23

130XE+DRIVE 1050+50 JEUX SUR DISQUETTES (HARDBAL,FREE.....)=2500F
MATHIEU BRUNO
19 AVENUE DU CHATEAU
95250 BEAUCHAMP

MAGNETO K7 ATARI C11+RAID OVER,GOONIES,MERCENARY,ARCADECLAS.500F
POIDVIN FRANCK
27 RUE DES ECONDEAUX
93800 EPINAY
TEL:48 29 66 15

LOGICIELS EN K7 POUR ATARI XL,50F CHAQUE
SERAIS JEROME
16 RUE SAINT MARTIN
50410 PERCY

COLECOVISION+10 CARTOUCHES 1500F ET HRX 64K +50 CASETTES ET LIVRES 2000F
JOUANDEAU ALEXANDRE
3 SOUS MONTAIGU
28130 YERMENONVILLE
TEL:37 32 34 98

LOGICIELS POUR ATARI XL XE EN DISQUETTE.PRIX TRES INTERESSANT. REP ASS.
COLLET YANN
1545 RUE SACCO & VANZETTI , TOUR ALLENDE
93700 DRANCY
TEL: 48 32 18 08

LIQUIDE A.T BAS PRIX NOMBREUX LOGICIELS SUR DISQ UNIQUEMENT
REPONSE ASSUREE SUR ATARI X.L X.E
SOLANGE
BP3 YVRAC
33370 TRESSE

ATARI 130 X.E + JOY STICK+LECTEUR K7+ 38 LOGICIELS 3000F
PICHART FABRICE
14 RUE LAMARTINE
62490 VITRY EN ARTOIS
TEL:21 50 17 29

INTERFACE VAL 100 PERI- ANT+DONNE JEUX CONTRE TOUT PERIFERIQUE
MULLER PATRICE
4 CITE DU GRAS BOEUF
59163 CONDE SUR ESCAUT
TEL:27 25 00 88

VENDS ET ECHANGE JEUX SUR X.L,X.E .D ET K7 LECTEURE DE CASSETTES.X,CIZ+BE
BOUDROT THOMAS
69 BOULEVARD BINEAU
92200 NEUILLY SUR SEINE
TEL:47 57 53 61

800 X.L+XC 11+20 K7 NOUVEAUTE 2000F A DEBATTRE OU SEPARER
SCHIERA PASCAL
54 RUE DES FRENES
91700 ST GENEVIEVE DES BOIS
TEL:60 15 61 69

800+LECTEUR DE DISQUETTE+211 PRG+30 DISQUETTES VIERGE+2 JOYSTICK
BOUILLIER DAVID
24 RUE ALPHONSE DAUDET
56000 VANNES
TEL:97 47 34 50

ATARI 400 16K ET SON MODULE EN LANGAGE BASIC POUR 500F
MIKIKIAN MAXIME
1 RUE ELEMIR BOURGES
13004 MARSEILLE

130 XE +DRIVE+LECTEUR DE K7+2 QUIT SHOT 2 ET LOGICIELS 3400F
RIDOUART SYLVAIN
LE COMLOMBIER
85490 BENET
TEL:51 52 94 97

INTERFACES 8 SORTIES 300F,8 ENTREES 300F,POUR 800 XL ET130 XE
DJOUMI MEHDI
24 CITE TSCHUPP
88000 EPINAL

CONTACTS

CONTACT POUR: ECHANGE DE JEUX OU DE LISTING-JEUX (15 JOURS)
BUONO FABRICE
CHEMIN DU LAC
84600 VALREAS
TEL:90 35 06 99

CONTACT POUR:ECHANGES OU VENTES,DISQUETTES UNIQUEMENT
MARTINS PHILIPPE
25 RUE BERLIOZ
91240 ST MICHEL SUR ORGE
TEL:69 04 98 27

ECHANGE VDS JEUX UTL (DISQ) POUR XL CHERCHE MODEM POUR XL ET TRUC MERCI.
MILHOMME PATRICK
RTE DE LYON ST CASSIN
73160 COGNIN
TEL:79 69 36 19

POSSEDE PLUS DE 1000 PRGS ET FERAIS ECHANGES IDEES,JEUX ET UTILITAIRES
GHOMRI JEAN
4 RUE GUY GUILLOTEAU , APT 6
79000 NIORT
TEL:49 24 68 11

ECHANGE NOMBREUX JEUX EN DISK SUR ATARI CHERCHE WINTER GAMES.SALUT!
FILIOT MATHIEU
19 PLACE DE GAULLE
62218 LOISON
TEL:21 78 64 82

CHERCHE AMATEUR DE WARGAME POUR ECHANGER OU ACHETER PROGRAMME ECRIRE A:
LHOPITALLIE MARC
105 BD LEFEBVRE
75015 PARIS

CHERCHE CONTACT POUR UTILISATION LOG.TRANSLATOR SUR 810 CHIPE
PERIER ROMUALD
14 RUE DE LA DIVITION LECLERC
92310 SEVRES
TEL:47 96 37 51

ECHANGE LOGICIEL (DISK UNIQUEMENT) SUR 130 X
HENNINO HERVE
20 RUE DE LA BORNE
78490 LES MESNULS
TEL:34 86 87 94

CHERCHE POSSESSEURS ATARI 800 XL POUR ECHANGES OU VENTE JEUX EN K7
MOUSSY LAURENT
3 RUE HONORE D'URFE
01000 BOURG EN BRESSE
TEL:74 21 46 82

CHERCHE POSSESSEUR 1029 MANUEL EN FRANCAIS POUR PHOTOCOPIER+CONTACT 130
BERTRAND PIERRE
6 DU LIEUT ROUSSELOT
78500 SARTROUVILLE
TEL:39 14 19 50

RECHERCHE POSSESSEUR ATARI 800 XL,130 XE POUR ECHANGE JEUX ET UTILITAIRES.
LEPREGASSIN RICHARD
94 MARTRE
92110 CLICHY

RECHERCHE POSSESSEUR DE 130 XE SUR METZ POUR RENSEIGNEMENTS
SIBILIA JEAN-CLAUDE
32 RUE CARNOT
54800 JARNY

CHERCHE CONTACT XL,XE POUR ECHANGE OU VENTE K7 RECHERCHE 1050 OU 1029
DELEGNY J-F
23 RUE DU MONT D'EST
93160 NOISY LE GRAND
TEL:43 03 01 42

ECHANGE PLUS DE 630 LOGICIELS POUR XL,XE REPONSE ASSUREE
FUCHS HERVE
1 RUE DES FRANCOISE
52100 SAINT-DIZIER
TEL:25 06 00 58

ECHANGE JEUX ET UTILITAIRES SUR ATARI XL,XE (200) SI POSSIBLE DANS 91/19H
LESIAK CHRISTOPHE
5 VILLA CHAMPAGNE
91800 EPINAY/SOUS/SENART
TEL:60 46 25 11

ECHANGE JEUX SUR CASSETTES ET DISQUETTES+DE 60 JEUX
ABADI PHILIPPE
26 RUE LOUIS PASTEUR
59135 WALLERS

ECHANGE JEUX OU UTIL EN DISK (NOMBREUX TITRE) ENVOYEZ LISTES
CAYRAT RICHART
116 ROUTE DE ROCHEMAURE
26200 MONTELIMAR
TEL:75 01 27 57

RECHERCHE CORRESPONDANTS RAPIDES ET SERIEUX POUR ECHANGES XL/XE
ECHANGE AMPLI TECHNICS SU 8011 CONTRE 1029 OU 1027 REPONSE ASSUREE
CARRIERE JEAN-PHILIPPE
19 RUE DU MARECHAL LECLERC
40130 CAPBRETON
TEL:58 72 00 66

CHERCHE CONTACTE 800 XL/130XE DISQUETTES SUR TOURCOING
WECXSTEEN NICOLAS
4 SQARE DES ROSIERS
59960 NEUVILLE-EN-FERRAIN
TEL:20 940 40 34

ECHANGE,LOGICIELS ATARI XL/XE.POSSEDE NBREUX PR OGRS.REPONSE ASSUREE
MASSOT ROMUALD
216 RUE MARYSE HILSZ
83600 FREJUS PLAGE
TEL:94 51 23 45

ECHANGE TRUCS ASTUCES ET PROGRAMMES POUR 800XL.RECH ARCHIVER 1050
CLEMENT FABRICE
LES JOANNINS
26780 MALATAVERNE
TEL:75 51 63 92

RECHERCHE MANUEL DU BASIC XE EN FRANCAIS ECHANGE CONTRE LOG OU ARGENT
SUEUR PHILIPPE
5 RUE DU DR SCHWEITZER
60100 NOGENT SUR OISE
TEL:44 71 44 23

RECHERCHE POSSESSEUR ATARI XL/XE POUR ECHANGES LOGICIELS DISK ET K7
MOUTON BERNARD
357 PARC DES AMANDIERS
13170 LA GAVOTTE
TEL:91 51 65 29

CHERCHE CONTACTS ATARI 800 XL POUR ECHANGES K7 ET DISQUETTES,REGIONS NANCY
CASTEL JEAN-YVES
CIDEX:5402
54/70 COLOMBEY LES BELLES
TEL:83 52 06 10

RECHERCHE POSSESSEUR ATARI XL/XE POUR EVHANGES (K7,DISK) DE PREFERENCE ARDECHE OU ENVIRON DE MARSEILLE
BERNARD-MOULIN LUDOVIC
VAL DE L'OLIVET PONT D'UCEC
07200 AUBENAS

ATARI 800 XL ECHANGE JEUX UTIL EN K7 (65) CREATION CLUB ATARI XL
FILIPPI LAURENCE
41 RTE DE VILLEBRET
03100 MONTLUCON
TEL:70 05 14 52

RECHERCHE TOUT POUR POUVOIR ENREGISTRER ECRAN MINITEL (PROG,PLAN D'IMTER)
KARWAT FRANCK
11 RUE JEAN JAURES
54660 MOUTIERS
TEL:82 46 03 98

RECHERCHE ADERENTS POUR CLUB ATARI 800 XL/130 XE POUR ECHANGES DE JEUX.
FRICOT THIERRY
2 RUE DE LA FELULERIE
54120 BERTRICHAMPS
TEL:03 75 34 76

ECHANGE PROGRAMMES POUR 800 XL EN K7 DEP:38,26,07
DUBREUIL JEAN-CHRISTOPHE
191 AVENUE VICTOR- HUGO
26000 VALENCE
TEL:75 41 66 51

GRANDE BRADERIE

JUILLET AOUT 87

DES DIZAINES DE LOGICIELS A DES PRIX JAMAIS VU.

DES PROMOTIONS SUR LES DERNIERES NOUVEAUTES

MATERIEL A PARTIR DE 150 Francs

LOGICIELS A PARTIR DE 15 Francs

Quelques exemples:
Le rarissime DE RE ATARI: 50 francs.
La tablette tactile: 295 francs
Initiation au Basic: 15 francs

POUR TOUS LES UTILISATEURS DE LA SERIE ATARI
400 / 600 XL / 800 / 800 XL / 1200 XL / 65 XE / 130 XE

ACHATS

CHERCHE REVUE ATARIEN DU 1 AU 7+LIVRE DE RE-ATARI FAIRE OFFRE
CLEMENTE DANIEL
25 AVENUE DE MARSEILLE
91170 VIRY CHATILLON
TEL:69 24 62 23

RECHERCHE JEU AVENTURE GRAPHIQUE (CREATION SUR 800 XL)TEL APRES 19H00
CHARBIN ERIC
19 RUE DU 11 NOVEMBRE 1918
69320 FEYZIN
TEL:78 67 28 04

ACHETE K7 PAC MAN POUR ATARI 800 XL MOINS DE CENT FRANCS SI POSSIBLE SVP.
LALLAU MICKAEL
2 RUE BUZOT
27000 EVREUX
TEL:32 38 45 62

DANSE MACABRE ET LA TRILOGIE DU TEMPLE D'APHAI VERSION FRANCAISE
DUNAND CLAUDE
160 COURS LIEUTAUD
13006 MARSEILLE

ACHETE ON COURT TENNIS OU L'ECHANGE CONTRE JEUX.
DELANLSSAYS CYRILLE
141 RUE DE PARIS
78470-ST REMY LES CHEVREUSE
TEL:30 52 28 20

ACHETE TABLETTE TACTILE 300F MAX.ECHANGE JEUX SUR K7(100 JEUX)
VILLOSLADA VICTOR
4 RUE DU LABYRINTHE
91350 GRIGNY
TEL:69 21 98 37

ACHETE LE LECTEUR DE DISQUETTES SUR ATARI 800 XL
MIELCAREX PAUL
8 RUE DE LA CROIX AUX BERGERS
91090 LISSES
TEL:64 97 78 23

RECHERCHE LECTEUR 1050 OU 810 D'OCCASION
REPONSE ASSUREE
LECONTE FREDERIC
5 RUE DU VAL PICAN
14470 COURSEULLES SUR MER

LECTEUR DISQUETTE ATARI 800 XL
VARLET FRANCIS
15 RUE DE L'ERMITAGE
80132 CAOURS L'HEURE
TEL:22 24 64 21 PERSO
TEL:22 31 05 25 BUREAU

EDITEUR ASSEMBLEUR CARTOUCHE OU DISQUETTE POUR 800XL
DEMIRDJIAN PATRICK
6 RUE FELIX GRAS
13127 VITROLLES
TEL:42 79 54 78

PETITE ANNONCE GRATUITE

ECRIRE EN MAJUSCULE , UNE LETTRE PAR CASE

VENTE ☐ ACHAT ☐ CONTACT ☐ (COCHEZ UNE SEULE CASE)

NOM _____ PRENOM _____

N° ____ RUE _____

CODE POSTAL _____ TEL _____

VILLE _____

PETITE ANNONCE A RENVOYER A PRESSIMAGE , P.A. POKEY ,
210 Fg St MARTIN , 75010 PARIS

(imprimante / suite de la page 1)

pour l'Atari destinées à cet usage.
La moins onéreuse se connecte à l'entrée manette de jeux, elle coute environ 400 francs. Par contre, elle nécessite un utilitaire pour dériver les signaux sur le port manette et elle ne peut donc être utilisée qu' avec des logiciels qui s'appellent à partir du DOS, ce qui éliminent tous les 'Autoboot', genre VISICALC, SYNFILE, etc...
Le deuxième type s'interpose entre l'unité de disqettes (ou cassette) et l'imprimante. Plus chère, (environ 800 francs), elle permet par contre d'utiliser tous les logiciels.
L'exemple le plus courant est de marque NEOL, mais il en existe de nombreuses autres, malheureusement difficile à trouver en France.
Le dernier type remplace l'interface 850 ATARI. Une marque américaine ICD propose le PR:Connection, qui a l'avantage d'offrir en même temps une interface parallèle pour connecter toutes sortes d'imprimantes et deux interfaces séries pour brancher tables traçantes, modems, robots et autres. Pour un prix d'environ 1000 francs, ce produit permet à la ligne XL/XE de se connecter sur n'importe quel appareil.

(Nouvel Atari / suite de la page 1)

Si on en croit ATARI, de nombreux titres seront réédités en cartouche, tels que Flight Simulator II, Lode Runner, Star Raiders II, Boxing, Millipede, David Midnight Magic, ...
De nombreuses nouveautés viendraient s'y ajouter comme Food fight, Desert Falcon, Skyfox .....
Ces titres pourront-ils attirer un nombre important de nouveaux utilisateurs, cela reste à voir. Par contre, il s'agira là d'une manne inespérée pour les possésseurs actuels de XL/XE, car toutes ces cartouches pourront bien sur être installées sur tous les micros Atari 8 bits.
La deuxième nouveauté est l'arrivée d'un pistolet, comme sur SEGA et NINTENDO qui sera livré avec un ou plusieurs jeux spécialement mis au point pour être utilisés pour des jeux de tir. De nouveau, celui-ci devrait pouvoir se connecter à toute la gamme de micros, augmentant son potentiel ludique.
Un nouveau lecteur de disque, au format 5 pouce et quart a été présenté au CES de Chicago. Il permet une vrai double densité, c'est à dire plus de 170 K par disquette . Ce qui permettrait au 130 XE de se voir doter d'une unité de mémoire de masse plus en rapport avec sa puissance.
Tous ces nouveaux produits devraient être en démonstration au SICOB de Septembre (CNIT du 14 au 20 Septembre).
Esperons seulement que sur ses 1400 m² de stand, ATARI accordera une place suffisante à cette gamme. On sait que par le passé, ils ont privilégié la gamme ST totalement.

(W.C.S / suite de la page 1)

combat mais les limitations étaient grandes et obligeaient à rester dans le même type de bataille que le scénario original.
Ici, vous pouvez dessiner tout type de térritoire, y installer toutes sortes de combattants, d'armes et d'engins incluant des bateaux et des hélicoptères. Chacun d'entre eux peut se voir attribuer des caractéris tiques de puissance vous permettant de reconstituer toute bataille de la Rome Antique à la science fiction.

Un produit extraordinaire, pour jouer pendant des mois.
Unique pour s'initier aux wargames.

GRANDE BRADERIE

AOUT / SEPTEMBRE 1987

DES DIZAINES DE LOGICIELS A DES PRIX JAMAIS VU.
DES PROMOTIONS SUR LES DERNIERES NOUVEAUTES

MATERIEL A PARTIR DE 150 Francs
LOGICIELS A PARTIR DE 15 Francs

Quelques exemples:
Le rarissime DE RE ATARI: 50 francs.
La tablette tactile: 295 francs
Initiation au Basic: 15 francs

POUR TOUS LES UTILISATEURS DE LA SERIE ATARI
400 / 600 XL / 800 / 800 XL / 1200 XL / 65 XE / 130 XE

MICRO VIDEO 8, rue de Valenciennes 75010 PARIS ✆ (1) 42.01.83.66
METRO: GARE DU NORD

LA GAZETTE DE MICRO VIDEO

SEPTEMBRE 87

VOUS ETES SUR LE POINT D'ACHETER UN ST !

ATTENTION !

VOUS ETES NOMBREUX A NOUS DIRE: " Ah! Si je vous avais connu avant".

CETTE FOIS-CI, NE VOUS TROMPEZ PLUS DE REVENDEUR.

MICRO VIDEO se consacre exclusivement a la ligne ATARI depuis plus de 6 ans.
UN VRAI SPECIALISTE, CA NE S'IMPROVISE PAS !

MICRO VIDEO a un technicien à temps complet que vous pouvez contacter à tout moment.
UN SERVICE TECHNIQUE, C'EST INDISPENSABLE !

MICRO VIDEO importe toutes les nouveautés: matériels et logiciels.
POUVOIR CHOISIR, C'EST ACHETER MIEUX !

MICRO VIDEO a une puissance d'achat sur Atari qui vous garantit les prix les plus compétitifs.
LES PRIX LES PLUS JUSTES, C'EST BIEN AGREABLE !

LE CHOIX, LA COMPETENCE, LE SERVICE APRES-VENTE, LES PRIX.
CETTE FOIS-CI NE VOUS TROMPEZ PLUS.

LES PRIX

520 STF: **2990F**

520 STFC: **4950F**
(Avec moniteur Couleur)

1040 STF: **4990F**

1040 STFM: **5990F**
(Avec moniteur monochrome)

1040 STFC: **6950F**
(Avec moniteur couleur)

Prix spéciaux pour paiement comptant:
Association/Clubs/Comités Entreprise,...
Nombreuses formules de crédit.
Un kit de démmarage en cadeau avec toutes les configurations.

Si l'esprit 'MICRO VIDEO' vous tente,
CONSULTEZ NOUS

LE CHOIX

LES NOUVEAUX JEUX:
Terrorpods/ Marche a l'ombre / Mission / Sapiens / Tracker / Les ripoux / Meurtre en série / Knight Orc

LES NOUVEAUX ACCESSOIRES:
Commutateur monochrome/couleur
Combi: manette de jeu / souris
Cartes memoire 2 megas
Micro time, l'horloge temps réel
Digitaliseur sonore ST Replay

LES NOUVEAUX MATéRIELS:
Disque 5'1/4 / Disque dur 40 megas

LA LIBRAIRIE:
Tous les livres MicroApplication, PSI, Sybex, Cedic Nathan, Atari et la librairie musicale.

LES SYNTHES:
Toute la ligne Casio et leurs logiciels:
CZ Android /Super Conductor /M.Studio

LE SERVICE APRES-VENTE

MICRO VIDEO est l'un des seuls distri buteurs Atari à vous offrir un service technique sur place.

Bien que ce service soit en priorité réservé à nos clients, vous pouvez tous en profiter:

- Si vous êtes abandonné avec un problème sur votre machine (ROMS, image couleur décalée, bruit de fond, unité de disquette, etc...)
- Si vous désirez une carte, une interface, une extension mémoire, un cable spécial.
- S'il vous manque des renseignements techniques, schémas, ...

Eh bien sûr, si vous avez le moindre problème avec la machine que nous vous avons vendu.

LA COMPETENCE

Vous trouverez chez nous des spécialistes d'un peu toutes les disciplines. Beaucoup d'entre eux écrivent d'ailleurs dans ST Magazine. Dans le souci constant de nous démarquer des grandes surfaces de vente, le mois de Septembre verra deux nouveautés chez MICRO VIDEO:

* Une nouvelle boutique professionnelle (Voir publicité dans ce numéro)
* et un nouvel espace de démonstration dans la boutique de la rue de Valenciennes.

LE STUDIO MIDI

POUR COMMANDER PAR CORRESPONDANCE

DEMANDEZ Melle COUSIN au (1) 42.01.83.66

MICRO VIDEO
8, rue de Valenciennes
75010 PARIS
Métro: Gare du Nord

Téléphone:
Renseignements commerciaux:
(1) 42.01.83.66
Renseignements techniques:
(1) 42.01.24.30

Telex: 217521